Ára: 198 Ft

PC GURU

94/3

IBM PC tulajdonosoknak

Pinball D. II
Corridor 7
Arena
Myst

VR Basic

A Guru legyen veletek !

Tartalomjegyzék

Halihó mindenkinek!

A nyári szünet előtti PC GURU ideje is elérkezett, bár a júliusi szám kimaradása a PC-s olvasóinkat nem fogja érinteni. Egyébiránt még mindig várjuk jelentkezéseiteket a velencei táborra, még akad hely néhány megszállottnak. Akit érdekel a dolog, az a májusi és a júniusi GURU közepén lévő jelentkezési lappal léphet be a tábor rajongói közé. Várunk szeretettel mindenkit, nagy buli lesz!

A mostani PC GURU hemzseg a nagy leírásoktól, íróink ebben a hónapban úgy látszik a komolyabb alkotásokat részesítették előnyben. Külön figyelmébe ajánlom mindenkinek a kalandjáték szekció Myst leírását, mely programot ha még valaki nem látta, akkor sürgősen meg kell tennie. A stratégiai programok kedvelői sem maradnak leírások nélkül, itt van az elmúlt időszak egyik legnagyobb programja, az UFO, valamint a génsebészetre specializált pajtások kedvéért egy kis Unnatural Selection is belekerült a mostani újságba. A szimulátorokat a Pacific Strike képviseli, reméljük a 6 oldal elegendő lesz egy újabb repüléshez. A megunhatatlan Doom-hoz közlünk némi segítséget, és ahogy a wincsiken sorakozó egyéb kiegészítőket elnézem, még később is találkozni fogunk más írásokkal a témában. Egyébként egy Doom klón is bekerült a számba, a Corridor 7 állítólag nem lenne rossz, ha nem lenne a Doom. A hónap csalódása a Pinball Dreams II volt, egy kicsit többet vártunk tőle.

Lassan elfogy a hely így búcsúzunk tőletek, találkozunk augusztusban, vagy júliusban a GURU táborban!

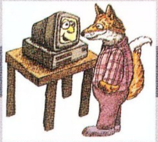
GURU Team

Doom

Myst

Unnatural Selection

Labirynth of Time


Microsoft Encarta

Újdonságok

A megunhatatlan Doom	30
Pinball Dreams II	44

Játék teszt

Myst	3
Pacific Strike	8
Arena	14
Unnatural Selections	18
Corridor 7	22
Mortal Kombat mozgások	24
Sabre Team	28
Primary Works	33
Merchant Price	35
Cyberrace	36
UFO	38
Labirynth of Time	42

Komolyságok

Beethoven és/vagy Mozart?	32
VR Basic	46
Encharta	49
Soundbits	50

A címlapon: UFO/Microprose

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik kéthavonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389 • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. 5015 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

MYST

The surrealistic adventure that will become your world.

"November 22.
Hatalmas igazságtalanság történt ... és ennek én, Artus ittam meg a levét. A könyvek, amiket alkottam, olyan fantasztikus világot teremtettek, ami akár egy teljes életet is kitölthetne. De valaki iszonyatos haragjában elpusztította a teremtményeimet. Valamelyik fiam lehetett, Sirrus vagy Achenar, de nem tudom melyikük. Addig nem merek tovább írni, amíg valamit ki nem derítek. Egyetlen reményem, hogy megtalálom a választ, mielőtt túl kés..."

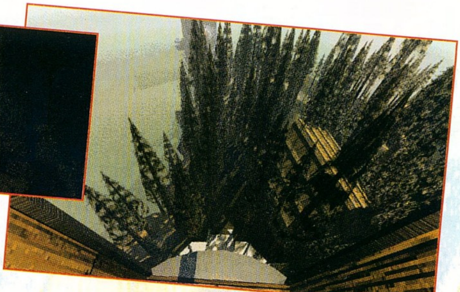
Óvatosan az ölébe helyezte a könyvet, majd az órájára pillantott. 10 perc múlva 4. Szent Isten! Az egész éjszakát a padláson töltötte egy könyvvel. Mikor este a különös zajt hallotta a padlásról és felment megnézni mi történt, ott találta nagyapja tengerészládáján. Roppant különös könyv volt, soha ehhez foghatót még nem látott egész életében. Címlapján semmi más, csak egy ismeretlen szó: MYST. Izgatottan lapozott bele. Semmi utalás írójára, korára, eredetére. A könyvben egy különös szigetvilág leírását találta, amely annyira részletesen és precízen volt kidolgozva, hogy azonnal belemerült.

Kilenc óra múlva nézett először fel. Miközben az olvasottakon töprengett, tenyerét az éppen olvasott oldalra fektette... Hirtelen sötétség vette körül, csak a távolban látott csillagokat. Mintha az űrben lennék - gondolta - vajon mi történhetett? Sok ideje nem volt töprengeni, mert az egész semmi megindult vele együtt. Egyre gyorsabban pörögve esett lefelé (vagy talán felfelé?) a semmibe. Rettegve várta, hogy mikor ér véget ez a rémálom...

Föltápászkodott, majd leporolta a ruháját. "Micsoda szörnyű álmom volt" - villant át az agyán - "egy könyv meg mindenféle MYST. Biztosan elbóbiskoltam a parton." Félve nézett körül. Mikor meglátta a tengert, riadtan kiáltott fel. A víznek különös mélyzöld színe volt. Kezdett derengeni valami. Balra tekintett, s ekkor minden megvilágosodott számára: "A fogaskerék a dombon, a zöld víz... Ez MYST!".

Nem tudta, hogy került ide, de nem esett kétségbe: gyors elhatározásra jutott. Minél többet meg kell tudnia a szigetről, hogy megismerje van-e valami módja a menekülésre. Átnézte a zsebeit, de csak egy jegyzetfüzetet talált. Remek! Ebbe minden apró információt és nyomot feljegyez majd, amire később szüksége lehet. Most már optimistábban nézett körül. Jobbra a tengerben egy kosarat pillantott meg, de a partról nem érte el és a vízbe sem akart bemerészkedni. Balra nézve a falban egy különös ajtót vett észre, amin egy pillanatnyi gondolkodás után be is lépett...

A folyosó sötét volt, de halvány kék fény áradt be valahonnan, így nem kellett a sötétben tapogatóznia. Pár percet ment csak a lépcsőn, máris egy kis kerek helyiségben találta magát. A szoba középen egy különös szerkezet állt, tetején mintha víz hullámzott volna. Óvatosan megközelítette a furcsa készüléket. Semmi elképzelése sem volt rendeltetéséről. Az oldalán egy fénylő gombot pillantott meg, amit minden óvatosságát félretéve azonnal megnyomott. A dolog belsejéből felhangzó zümmögés jelezte, hogy valamit csak sikerült elérnie. Izgatottan várta mi is történik... A hullámzás eltűnt, a zúgás abbamaradt. "Sikerült kikapcsolnom." - gondolta. Hogy a gép rendeltetéséről valami fogalma legyen körülnézett a helységben. A háta mögött, a falon egy



kis szekrényt vett észre, amire egy kis cetli volt ragasztva a következő szöveggel:
Beállítások - Térvetítő
Domborzati térkép teszt - 40
Örvénylő medence - 67
Jelző-kapcsoló ábra - 47

Ettől nem lett okosabb, ezért gyorsan kinyitotta a szekrényt. Bent négy gombot és egy kijelzőt talált, amin a 67-es számot látta. "67 - Örvénylő medence. Ki kellene próbálnom a többi számot is." Nem tétovázott, beállította a 40-et és megnyomta a gombot. Visszafordult a géphez és bekapcsolta. Most, egy számára ismeretlen hegyvidéket látott. "Nem valami sok értelme van, lássuk azt a jelző-kapcsolót."

Bepötyögte a 47-et. Ezúttal egy kapcsoló képe volt látható. Bosszúsan kapcsolta ki a szerkezetet és ment vissza a felszínre. "Itt az ideje, hogy végre felfedezzem ezt az átkozott szigetet!" - mondta magában, és elindult a dokk szélén látható lépcső felé. Hirtelen megtorpant. A kapcsoló igen ismerősnek tűnt. "Ez lehet az a bizonyos Jelző-kapcsoló. Nem lehet belőle nagy baj ha hozzányúlok." Átkapcsolta, majd felrohant a lépcsőn, egészen a gigantikus fogaskerékig.

Itt semmi más nem volt, csak egy újabb Jelző-kapcsoló, amit boldogan állított át ellenkező állásba. Visszafelé nem ment vissza a partra, hanem a kőépület mellett tovább haladt a sziget belseje felé. A falépcső közelében a füvön egy levél feküdt. Izgatottan vette fel és olvasott bele:

"Catherine!
Egy fontos üzenetet hagytam számodra a pincehelyiségben a dokknál. A szigeten lévő Jelző-kapcsolók számát üsd be a Vetítőbe, hogy megkapd.
Artus".

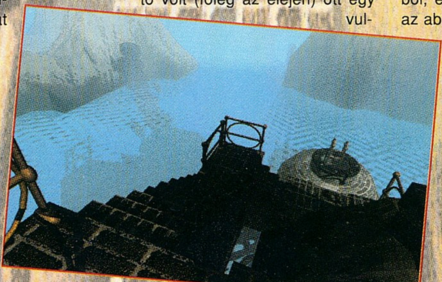
Jobbra a szürke épületnél újabb kapcsolót talált, ez sem kerülhette el sorsát. A házba egyelőre még nem akart bemenni, ki tudja mi várhat rá bent. A következő építmény azonban rögtön megnyerte tetszését mivel ajtaja nyitva állt, s azon keresztül egy könyvespolcot vett észre a szobában. Be is lépett...

A helység nyolcszögletű volt és igen barátságos. Óvatosan körbenézett. A falon, a könyvespolc két oldalán egy-egy képet talált. Mindkettő nagyon furcsának tűnt, mintha mozgást látott volna bennük. Mikor a bal oldalit végigsimította tenyerével, a könyvespolc lesüllyedt és mögötte egy folyosó vált láthatóvá. A jobb oldali képpel pedig újra be tudta zárni a járatot és hozzáférhetett a könyvekhez. Megdöbbenve tapasztalta azonban, hogy szinte az összes könyv elégett, csak négy olyat talált, amit elolvashatott.

Az első egy zöldborítós vastag darab volt, a felső polc közepe felé. Izgatottan lapozott bele. A könyvben egy Channelwood nevű világ kicsiny, fán élő, majomszerű lakóiról olvasott, s a végén egy térképet talált, amit rögtön be is másolt a jegyzetfüzetébe.

A következő, ami szintén a legfelső polcon volt teljesen a jobb oldalon, már csöppet érdekesebb volt, de nem sok mindent értett meg belőle. Ebben két fiú története volt, akik egy Stoneship nevezetű helyen éltek. A végén ellenben nyolc ábrát talált, amik mintha csillagképek lettek volna. Gyorsan bemásolta őket füzetébe, az alattuk lévő ábrákkal együtt.

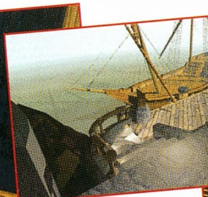
A harmadik könyv közvetlenül az első alatt volt, kicsit félredőlve. Az írás már itt-ott megfakult benne, de ahol még kivehető volt (főleg az elején) ott egy vulkanikus szigetről olvasott, és a végén megint talált valamit, amit bemásolhatott füzetébe: egy zongora-billentyűzetet, melynek öt billentyűje meg volt számozva.



A negyedik, és egyben utolsó érdekes könyv a legalsó polc bal oldalán helyezkedett el. Ebben különös betolakodókról írtak, és hogy hogyan üldözték el őket a forgatható erőd segítségével. Lejegyeznivalót ebben a könyvben nem talált.

Kicsit csalódottan fordult el a könyvektől és figyelmét az egyik falon lévő térképre vetette, ami szemmel láthatólag a szigetet ábrázolta. Pillanatok alatt betájolta magát és rájött, hogy melyik épületben van. Még három másik hely is jelölve volt, azok amelyek mellett átkapcsolta a Jelzőkapcsolókat. "Aha, erre jók azok a rohadt kapcsolók." - gondolta, s egyből kirohant, hogy ellenőrizze, jól gondolkodott-e. Két perc múlva lihegve állt ismét a térkép előtt, tudva, hogy igaza volt.

Tekintete most a villogó körre esett. Óvatosan megérintette. Alul feltűnt egy 'Torony Forgatás' felirat, valamint valahonnan különös hangot hallott. Mintha kő súrlódott volna kövön. Tovább nyomta a kört addig amíg a vonal piros nem lett. Ekkor éppen a dombon álló óriási fogaskerékre mutatott. Elfordult a térképtől és úgy döntött, megnézi ezt a tornyot. Kinyitotta a könyvespolc mögötti átjárót és belépett...
A girbe-gurba folyósó végén hamar elérte a liftet. Belépett, magára csukta az ajtót és megnyomta a gombot, ami alatt a 'Könyvtár' felirat állt. Némi zötyögés után a lift megállt. A gomb alatt most a 'Torony' szöveg volt olvasható. Kilépett a liftből, és felmászott a vaslétrán. Kitekintve az ablakon, a hatalmas fogaskereket látta a távolban. "Hm, ezek szerint tényleg a tornyot lehet ott lenn forgatni. Nézzük meg mi van a másik oldalon." - gondolta. Így is tett, visszamászott a lifthez és megkerülte. Mögötte egy másik létra volt,



de tetején nem ablakot, hanem egy kis fémtáblát talált, amin a következő - számára kicsit furcsa - feliratot találta: '2:40', alatta pedig: '2,2,1'. Sokra nem ment vele, de azért lejegyezte füzetébe. Leliftezett a könyvtárba, a térképen elforgatta a tornyot úgy, hogy a kikötőre mutasson és visszatért ide. Újból megnézte a táblát, amin most három dátumot talált, amiket gondosan beleírt a noteszébe. "Remélem jó lesz ez még valamire, most megyek, és bejárom az egész szigetet" - mondta hangosan.

A könyvtárban egy pillanatra megtorpant. Most vette csak észre, hogy egy kék és egy piros könyv külön van a többitől, s mindkettő mellett egy ugyanolyan színű lapot is talált. Izgatottan vette kézbe először a piros lapot, s hozzáérintette a könyvhöz. A lap különös hang kíséretében azonnal beleolvadt a könyvbe. Mikor kinyitotta, legnagyobb meglepetésére a könyvből egy ember szólt hozzá. Bár a "vétel" elég rossz volt és csak néha-néha tudta kivenni a szavait, annyit megértett, hogy a figurának újabb piros lapokra lenne szüksége.

"Ha csak ezen múlik a boldogsága akkor majd teszünk róla." - gondolta és a kék könyv felé fordult. Abban egy másik alak volt aki viszont kék színű lapokat kért. Rajtuk még egyelőre nem tudott segíteni ezért ki is ment a könyvtárból. Előbb persze visszazárta a könyvespolcot, mert csak ekkor nyílt ki az ajtó. Az épület jobb oldala mellett tovább haladva egy rakétát talált, aminek az ajtaját kinyitni ugyan nem tudta, de a mellette lévő Jelző-kapcsoló sem maradhatott ki a nagy átkapcsolgatásból.

Visszatért a könyvtárhoz és tovább haladt délre a szökőkút felé. Semmi más, csak egy Jelző-kapcsoló várt rá. Továbbmenve az erdei ösvényen, kis idő múlva elért a tengerpartra, ahol a vízben egy különös épületet látott, nagy órával a tetején. A parton két tekerő és egy gomb volt.

Ahogy tekergette őket, azt vette észre, hogy a nagyobbal a nagy-, a kisebbel pedig a kismutatót tudja állítani. Beállította tehát a füzetében feljegyzett időpontot (2:40), és megnyomta a nagy piros gombot. Voilá! Nem is olyan nehéz ez. Gyorsan átment a megjelenő fogaskeréken, be az épületbe. Előtte persze újabb Jelző-kapcsoló esett áldozatául a kapcsolgatási szenvedélyének...

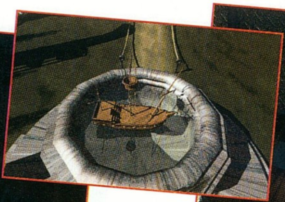
Bent újabb furcsa készülék állt. Rajta három szám. "Itt valószínűleg azokat a számokat kell majd beállítani, amik a táblán a 2:40 alatt álltak (2,2,1). Csak hogy???". Lesz ami lesz alapon elkezdte rángatni a karokat. Majd a jobb oldalival ismét alaphelyzetbe állította az egészet. Megint rángatott egy sort. Most sem sikerült. "Sebaj, előbb vagy utóbb csak szerencsém lesz." - gondolta és kezdte az egészet elölről... Háromnegyed óra múlva csak sikerült kiraknia. Ekkor a mechanizmus beindult és valami történt is, de hogy mi, arról fogalma sem volt. Kijött, és a part mentén elindult jobbra az erdőben. A kis faházra hamar rátalált, úgy mint a mellette lévő Jelző-kapcsolóra is. Bent semmi érdekes nem volt egy széf és egy kazán (vagy valami gőzgép) kivételével. Egyikkel sem tudott mit kezdeni, ezért tovább keresett. A ház mögött jobbra egy nagyon magas fa állt, de különösebb funkciójára ennek sem sikerült rájönnie (egyelőre).

Vissza akart térni a szökőkúthoz, de még mielőtt odaért volna egy lejáratra lett figyelmes, az elmaradhatatlan Jelző-kapcsolóval (mi mással). Habár le még nem ment, azért a kapcsolót kezelésbe vette. Mivel több ilyen Jelző-kapcsolót nem talált, visszament a 3d vetítőhöz és a kapcsolók számát betáplálta a készülékbe (azért se mondom meg mennyi, mindenki számolja meg maga!), és várta, hogy mi lesz. Az üzenet rövid volt, de velős. Egy figura közölte (valószínűleg ő Artus), hogy a könyveit megsemmisítették, de a legfontosabbat elrejtette egy biztos helyre...

Most jutott eszébe a könyvtár mellett található kerek épület. Itt az idő, hogy visszatérjen ide. A helyiségben 1 (azaz egy) darab széken kívül semmit sem talált. Valamilyen furcsa indíttatásnak engedve lekapcsolta a villanyt, és elhelyezkedett a fotelban. Ekkor vette észre a feje felett lógó készüléket. Ezen a négy 'tologatóval' egy dátumot lehetett beállítani és a gombot megnyomva meg tudta nézni, hogy akkor éppen milyen csillagkép volt/lesz látható. (Ezért kellett lekapcsolni a villanyt.) Beállította egyesével mind a három ismert dátumot, és a kapott csillagképeket összehasonlította a már ismertekkel. A három csillagkép ábráját jól megjegyezte. A szökőkút két oldalán négy-négy dobozon ugyanazok a jelek voltak mint a csillagképek alatt. A három ismert formát benyomta, és a kis (és a nagy is a kikötőben) hajó kiemelkedett a vízből.

A könyvtárban a tornyot újabb két helyre tudja forgatni: Ha rakétára állította, akkor a kis táblán az '59 volts' felirat jelent meg, ha az óriás fára, akkor viszont ez látta: '7,2,4'. Úgy gondolta, jó lenne visszatérni a szökőkút és az óratorony közötti lejárathoz, amelynek még nem sok figyelmet szentelt...

Lent a mélyben, az ajtó mögött egy generátort (vagy valami hasonlót) talált, ami - legalábbis az ajtó mellett lévő cetli tanulsága szerint - az űrhajó számára szolgáltatta az áramot. Alig kellett valamit gondolkodnia, hogy rájöjjön: úgy kell nyomkodni a gombokat, hogy a műszer pontosan



59-et mutasson (ha nem menne, akkor egy kis segítség: az első oszlopban csak a negyediket, a másodikban a második és a harmadik gombot nem kell megnyomni).

Miután ezt is elvégezte, visszatért a faházba, ahol a kazánt találta nem is olyan rég. Az már meg sem lepte, hogy a széf pillanatok alatt kinyílt a 7, 2, 4 kombinációra, az azonban igen, hogy csak egy doboz gyufát talált benne, semmi mást. Azért persze meggyújtott egy szálat és be is gyújtotta a kazánt. Mikor ez megvolt, tekert párat a jobb oldali tekerőn, az óramutatóval megegyező irányba. Ezzel valószínűleg sikerült behergelnie a szerkezetet.

Éppen azon törte a fejét, hogy most hogyan tovább, amikor a ház mögül különös, recsegő hangot hallott. Gyorsan kirohant az óriási fához és meglepődve tapasztalta, hogy a fa emelkedik ki a földből! Nagyon megijedni sem volt ideje, mert a fa tovább emelkedett, és egy fülke vált félig láthatóvá a törzsbe vájva. Megvárta míg teljesen kiemelkedik és be is szállt. A fülkében balra egy gombot (mi mást) talált, de egyelőre nem akarta megnyomni, mert a fa továbbra is emelkedett magától. Pár perc múlva a lift megállt és nem is mozdult többet. Félve pillantott le a szédítő magasságból és semmi kedve nem volt az ejtőernyős sportot kipróbálni, ezért addig nyomkodta a gombot amíg ismét vissza nem ért a 'földszintre'. Mikor kiszállt belőle, a fülke természetesen ismét emelkedni kezdett.

Rövidke gondolkodás után ismét eszébe jutott valami: Mikor a lift teljesen felért és már nem mozdult többet, gyorsan visszafutott a kalyibába, a kazánhoz és teljesen visszatekerte a tekerőt az ellenkező irányba. A fa természetesen rögtön süllyedni kezdett. Mikor a fülke leért hozzá azonnal beleugrott és megkezdte utazását a mélység felé... A kis helyiségben semmi más nem volt, csak egy könyv. Azonnal fellapozta, s tenyerét az első oldalra helyezte. Hirtelen minden elsötétedett előtte. Mikor újra magához tért, egy különös erdő vette körül...

Channelwood Age:
Az első amire felfigyelt, hogy az egész erdő a vízből nőtt ki, és ő egy cölöpökön álló "járdán" közlekedhetett. Miután körbenézett, úgy döntött, hogy először a dombra kapaszkodik fel, aminek a tetején, egy különös szélmalomszerűséget látott a távolból. A szélmalom egy szivattyút hajtott meg, ami vizet szívott fel az egész járatot behálózó vízvezetékbe. Mivel ez el volt zárva, a tartály csapját megnyitotta, és már hallotta is ahogy elindul a víz.
"Meg kellene nézni merre is folyik." - gondolta, és lemászott a dombról. Az elágazásoknál lévő kapcsolókat úgy állítgatta, hogy a lift felé terelje a vizet, s a felvonó máris működőképes volt. Gyorsan fel is ment egy szintet. Könnyedén megállapította, hogy ennek a szintnek a térképe már benne van a noteszében, s épp ezért nem okozott óriási problémát megkeresnie a kapcsolót, amellyel a lépcsőt lezáró ajtót ki tudta nyitni. A lépcső mellett egy másik liftet talált, s már le tudott jutni a "vízszintre". Most úgy állítgatta a vízvezetéket, hogy ez a második lift kapjon vizet. Mikor ez megtörtént, akkor beszállt és már úton is volt a harmadik szintre.

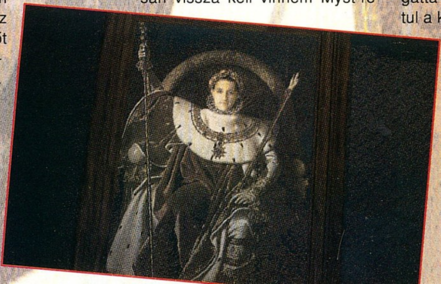
Itt először balra indult el a lift mellett. A szoba amit talált már régen elhagyatott volt, életnek semmi jele. Miután alaposan átkutatta a helyiséget, a következőket találta: egy félig széttépett papírdarabot, melynek tartalmát természetesen lemásolta, és egy piros könyvlapot. "Ezt gyorsan vissza kell vinnem Myst-re a fickónak a könyvben" - határozta el, s ezért gyorsan visszasietett a legalsó szintre. Tovább keresgélve talált egy kapcsolót. Mikor idevezette a vizet és a kart megrántotta, máris szabad volt az út.

Továbbmenve újabb liftet talált, ami azonban még nem működött. A vezeték megvizsgálása után derült ki, hogy egy darabig még nem is fog, mert egy helyen hiányzik a cső. Nem kellett sok gondolkodás hozzá, a mellette lévő kar megtekerése után már ez a probléma is a múlté, s lehetett már liftezni is. Utána már csak a MYST feliratú könyvet kellett megérintenie, s már ott is volt a könyvtárban.

A lapot gyorsan berakta a helyére, és izgatottan várta az előadást. Ismét szakállas barátunk alakított, aki újabb piros lapokat követelt magának. Mikor a bemutatónak vége volt, visszatért az erdőbe és újból felliftezett a harmadik szintre (persze az elmaradhatatlan kapcsolgatás után). Most, a liftből kilépve egyenesen indult tovább. Először egy kis kalyibába ért ahol mindenféle érdekes dolog történt vele, de ő nem hátrált meg, tovább folytatta útját. Végül egy eléggé lepusztult helyiségre lelt. Itt talált egy kék lapot (igen!), és egy különös készüléket, ami valamikor régen az üzenetrögzítő funkcióját volt hivatott betölteni. A négy gombot megnyomva, négy ritka értelmes üzenetet hallgatott meg.

Mivel már megtalálta a kék lapot, és más érdekességet nem lelt, visszatért a könyvtárba, és a most a kék könyvet vette kezelésbe... Újabb felhívás a kék lapok keresésére. Miután itt végzett, meglátogatta a kikötőben kiemelkedett hajót. Hátul a kabinban újabb könyvet talált, melyet csak meg kellett érintenie...

(Innentől kezdve hősünk kalandjait nagyobb vonalakban tárgyaljuk, mert különben egyhamar nem lesz vége.)



Stoneship Age:
Az ernyő alatti három kapcsolóval, három különböző helyről tudta kiszivattyúzni a vizet.
Ezek: a bánya, a hajó, és a világítótorony.
- A világítótorony alján lévő ládát valahogy fel kellett emelnie a kulcshoz...
- A bányában sötét volt, ezen az áramfejlesztővel lehetett segíteni, bár igen sokat kellett rajta tekernie...
- A világítótorony 135°-ra van. - Nem hagyta ott sem a könyvlapokat, sem a már ismert üzenet másik felét.
- Ahhoz, hogy a víz alatt is lásson, valahogy ott is fényt kellett csinálnia...

Mikor végzett, és az újabb lapokat is használta, többet is megtudott a könyvekben lévő figurákról: Az egyik Sirrus, a másik Achenar volt. Mindketten egymást szidták, magukat dicsérték és elmondták, hogy már csak két lap kellene nekik. Most meglátogatta a ház mellett lévő rakétát, amelybe már be tudott menni. A készüléken a már ismert dallamot kellett beállítani, s megnyomni a gombot. (Sok sikert! A zongoránál lehet próbálkozni.) Enyhe szédülés fogta el, de csak egy pillanatra, mert már meg is érkezett...

Osmium Age:
- Megkereste és bekapcsolta mind az öt adót.
- A szigeten a vevőnél mind az öt csatornát a megfelelő helyre kellett hangolnia. Mikor ez megvolt, az alul lévő gombbal meghallgathatta az egészet. Ezek után már nem volt nehéz az ajtót kinyitnia...
- A "metró"-t alaposan fel kellett térképeznie, hogy el ne tévedjen.
- Természetesen a lapokat sem hagyta parlagon heverni.

Persze ezeket az oldalakat is berakta a könyvekbe, és utána felment a dombtetőre az óriási fogaskerékhez. A fogaskereket kinyílva találta. Az alatta lévő könyvvel tudta mit kell tennie...

Mechanical Age:
- Az erőd forgatásához szükséges karokat a lift tetején találta meg...
- A kódot két részből lehetett összerakni.
- Azért az itt talált lapot sem hagyta itt.

Habár az utolsó Age-ben csak egy lapot talált, azért ezt berakta a könyvbe. Barátunk erre roppant izgatottan azt felelte, hogy már csak egy leges-leges-legutolsó lapra van szüksége. Ez a kandalló(!) mögött van. A bejutáshoz meg kell keresnünk a könyvespolc jobb oldalán található könyvet, s abból a 158. oldalon található ábrát beütnünk a kandallóba. Azt még elmondta, hogy az ott lévő zöld könyvhöz még véletlenül se nyúljunk hozzá, mert az csapda, csak az utolsó lapot hozzuk el neki és akkor szabad lesz! Így is tett, lejegyezte az ábrát, bepötyögte a kandallóba és átkapcsolta a kapcsolót...

Itt azonban egyből a zöld könyvet nyitotta ki (a kíváncsiabbak visszavihetik a lapot a könyvtárba), melyből Artus szólt hozzá: Elmondta, hogy fiai ellene fordultak, ezért ő zárta be őket a könyvekbe, s arra kérte, nehogy kiszabadítsuk őket. Ő is egy szívességet kért, egy könyvlapot (mi mást). Eszébe jutott az üzenet amit két részből rakott össze: visszafutott a kikötőbe, s átkapcsolta az ott található Jelző-kapcsolót. Hopp, már meg is volt a keresett lap. Boldogan rohant Artus-hoz, s átadta neki... Artus behelyezte a hiányzó lapot a könyvébe, rátette kezét, s már el is tűnt. Pár perc múlva tért vissza...

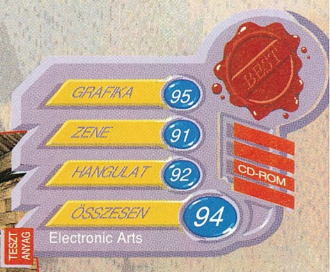
Nos... Különös játék ez a Myst. Különös a vége is (ha ugyan ez a vége). Talán majd a Myst 2.-ben minden kiderül. Addig nincs más dolgunk, mint nyugalomban ülni és lapozgatni a könyveket. Akik az értékelésre várnak, nem vártak hiába. Eljött az ő idejük is: a játék szép (sőt nagyon szép), grafikája - szerintem - az egyik legszebb az eddig megjelent játékok közül. Még az eddigi bajnokot, a 7th Guest-et is lekörözi (magánvélemény). A zenék és az effektek nagyon feldobják a játékot. Ám ami igazán megfogott az az egésznek a hangulata. A zenék nagyon jól illeszkednek a képekhez, mindig a megfelelő stílusban szólnak.

Lássuk a másik oldalt is, jöjjenek a negatívumok: Nekem valahogy nem fekszik ez a 'logikai kalandjáték' stílus (Á lá Guest). Miért nem lehet egy jó kis ikonvezérelt kalandot csinálni belőle??? Ja, és az egész - ismét szerintem - elég könnyűre sikerült. Az egészből többet ki lehetett volna hozni, figyelembe véve a CD kapacitását, s a lemez is 'csontra' tele van (0 K Free). De elég a szubjektivitásból, jöjjenek a tények...

2500 SVGA kép, 40 perc zene, 66 percnyi animáció, 386-os gép (486-os ajánlott), 4 mega ram, hangkártya, CD-ROM, Windows, 10 mega virtuális memória, ...

Ez a MYST és nem több (de nem is kevesebb!).

Artus legyen veletek.:
Toz



PACIFIC

★ STRIKE ★

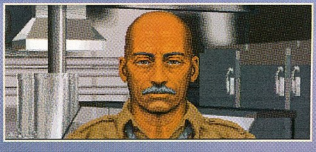
1941. december 2-án hat repülőgép-anyahajó hagyta el Japán partjait. Név szerint az Akagi, a Kaga, a Soryu, a Hiryu, a Shokaku és a Zuikaku, fedélzetükön több mint 400 repülőgéppel, hogy végrehajtsák a II. világháború történetének leggátlástalanabb, de egyben katonailag az egyik legzseniálisabb manőverét - Pearl Harbour "ostromát".

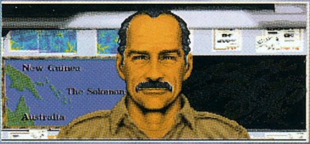
Rengeteg jel mutatott a közelgő veszedelemre, a szerencsétlen véletlenek játéka folytán azonban mégsem történt semmilyen óvintézkedés. Az amerikai hadvezetés szinte betegesen aggódott Szingapúrért és a Fülöp-szigetekért, így nagyon sokáig senkiben sem merült fel az a feltételezés, hogy egy esetleges Japán támadás célpontja Pearl Harbour, az Amerikai Csendes-óceáni Flotta legfontosabb állomáshelye lehetne. A történet érdekessége, hogy mivel az amerikaiak a japánok kódrendszerét ezidőtájt már több mint két hónapja ismerték, 24 órával a támadás megkezdése előtt félreérthetetlen figyelmeztetést kaptak Pearl Harbourt illetően. December 6-án ugyanis elcsíptek egy 14 pontból álló, a japán nagykövetnek szóló kódolt üzenetet, melynek első 13 pontja a Japán sérelmek felsorolásából állt. A 14. pontot csak másnap reggelre sikerült megfejteni, amiben utasították a követet, hogy a teljes üzenetet délután 1 órakor adja át az Elnöknek. De vajon miért akarnának a japánok pont vasárnap ebédidőben hadat üzenni az Egyesült Államoknak. A tisztek addig törték a fejüket, míg egyikőjükben felötlött egy lehetséges megoldás. Pearl Harbour volt ugyanis az egyetlen amerikai bázis, ahol éppen akkor kelt fel a nap! Ráhibáztak. A formaságokhoz ragaszkodó japánok pontosan fél órával a támadás megkezdése előtt akartak hadat üzenni. Sajnálatos módon azonban a japán nagykövetnek halaszthatatlan ping-pong mérkőzése volt a rádiósával, s mivel a kód sem volt túl egyszerű, az üzenet csak jóval a bombázás megkezdte után került Roosevelthez, amikor már régen késő volt bármit is tenni...

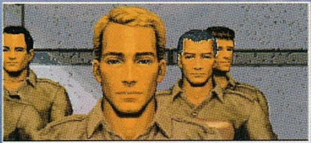
...December 7-e gyönyörű vasárnapnak ígérkezett Pearl Harbourban. Reggel 7-kor az emberek nagy része még vagy aludt, vagy a reggeli istentiszteletre készülődött. Az idő tiszta volt, mindenki egy kellemes napra számított. Az első jelek 7:15 körül érkeztek, amikor is a USS Ward, egy amerikai romboló járőrözés közben egy japán tengeralattjárót észlelt a közelben. Az esetről értesítette a pearl-i ügyeletes tisztet, ő azonban megerősítés hiányában nem tett további intézkedést. Ugyancsak figyelmen kívül hagyták annak a sétarepülő pilótának a kétségbeesett közlését is a közelgő japán gépekről, amely azután az elsők között merült hullámsírba, valószínűleg egy Zero közreműködése által. Egy közeli radarállomáson is észlelték a repülőgépeket, de gyakorlatozásból hazatérő amerikai bombázóknak vélték őket, és így nem foglalkoztak velük többet. Egy figyelmeztető távirat is érkezett a potenciális veszélyről, el is indult a futár, hogy a dombodalon lévő parancsnokságra eljuttassa, időközben azonban elkezdtek hullani a bombák. Mire 10:45-kor sikerült kézbesítenie, már vége volt mindennek...

A 360 repülőgép kevéssel 8 óra előtt kezdte meg támadását. A bombázóraj Val és Kate típusú gépekből állt, Zero-k vadászkíséretével. Először a Kate-ek szórták le speciálisan sekély kikötői vízre tervezett torpedóikat, majd a második hullámban érkező Val-ek bombái folytatták a pusztítást. Az Arizona csatahajó az első torpedótámadást még átvészelte, egy bomba azonban az orrfedélzeten lévő lőszerraktárba hullott. A robbanás akkora volt, hogy mind a bombát célba juttató japán pilóta, mind pedig az Arizona, és a teljes 1500 főnyi legénysége odaveszett. A West Virginia és a California 10 egyéb hadihajó társaságában szintén elsüllyedt, négy másik csatahajó, köztük a Nevada pedig súlyosan megrongálódott. A japánok 29 repülőgépet vesztettek az amerikaiak 349-ével szemben... Alig pár perccel a bombázás megkezdése után a támadást vezető Mitsuo Fuchida főhadnagy már el is küldte a győzelmet jelentő, azóta már hírhedtté vált rádióüzenetet a japán flottának, mely egyszerűen így hangzott: "Tora, Tora, Tora". Három órával az első bomba lehullása után, mikor 10 órakor a japánok végleg visszavonultak, az Amerikai Egyesült Államok csendes-óceáni flottája kis híján megszűnt létezni...

Mégsem volt azonban annyira teljes a győzelem, mint azt akkoriban a japán tá-







bornokok hitték. Elkövettek ugyanis néhány hibát, mely meghatározó volt a későbbiekre nézve. Pearl Harbourban volt az amerikaiak egyik legnagyobb olajkészlete, mely önmagában sokkal nagyobb volt Japán teljes tartalékánál. Vagy nem tudtak róla, vagy valamilyen más szempont miatt, de még csak kísérletet sem tettek az elpusztítására. Ugyanígy szinte teljesen sértetlenek maradtak a dokkok is, ahol aztán el tudták végezni az elsüllyedtnek vélt, valójában azonban csak súlyosan sérült hajók kijavítását. Igaz, az öböl bejáratában hullámsírba merült hadihajó sokáig használhatatlanná tette a kikötőt, de végül mégis több hajó élte túl a pusztítást, mint ahogy azt a japánok elkönyvelték magukban. Egy második támadással mindezeket a hibákat ki lehetett volna küszöbölni, Nagumo Admirális azonban a győzelem mámorában nem tartotta ezt szükségesnek. A legnagyobb szerencséje mégis azért volt az amerikaiaknak, mivel a kérdéses időpontban egyetlen repülőgép-anyahajójuk sem tartózkodott Pearl Harbourban. Három hajó a térségben járőrözött, egy pedig Washingtonban volt szárazdokkban. Mint ismeretes, a II. világháború tengeri hadviselésében az anyahajók sokkal nagyobb szerepet játszottak, mint a csatahajók, és ezért lehetséges, hogy ez után a kemény csapás után is -habár nehezen- de végül mégis sikerült az amerikai flottának újra talpraállnia...

Az ORIGIN jóvoltából "Pacific Strike"-ban pont ennek a talpra állásnak a történetét élhetjük végig egy fiatal repülő hadnagy segítségével. Lehetőségünk nyílik állomáshelyünkről, a USS ENTERPRISE repülőgép-anyahajóról végigküzdeni a Csendes-óceán térségében lezajlott legfontosabb légi és tengeri ütközeteket, 1941 decemberétől egészen a harcok befejeztéig. A háborúnak -és ezáltal a játéknak- vége lehet a japánok kapitulációjával, de ugyanilyen erővel akár a győzelmükkel is. Mint már más, hasonló jellegű ORIGIN játékokban megszokhattuk, itt is több szálon futhatnak az események, társaink meghalhatnak, vagy akár a valóságban elsüllyedt hajók túlélhetik a támadást, és ezáltal persze máris más fonalat vesz fel a történelem. Minden a képességeinken és nem kis mértékben szerencsénken múlik. A játék felépítésében és a külvilág grafikájában majdnem teljesen megegyezik a "Strike Commander"-rel, így azok, akik valaha is játszottak az előbb említett nagysikerű programmal, nyugodtan átugorhatják a főmenü ismertetéséről szóló következő részt.

A "**Start New Game**" és a "**Load Game**" opciók jelentése nem hiszem, hogy bárkinek is különösebb fejtörést okozna. Az "**Object Viewer**" opció segítségével kedvünk szerinti oldalról, irányból és távolságból tekinthetjük meg a játékban szereplő összes repülőgépet, hajót és egyéb tereptárgyat. A "**Continue Game**" hatására az éppen megkezdett játékállást tudjuk folytatni. Ha ezt választjuk, a program azt az állást fogja betölteni, amit minden leszállás -azaz küldetés- után automatikusan generál. Ez teljesen független a "Save" és a "Load" funkciótól, mindössze egy kis segítség a játék gördülékenyebbé tételéhez. Természetesen első betöltéskor ez az opció nem áll rendelkezésünkre.

Az "**Instant Action**" hatására -mint ahogy az a nevéből is látszik- néhány paraméter beállítása után azonnal a levegőben találjuk magunkat, és minden teketória nélkül irthatjuk akár a japán, akár pedig az amerikai célpontokat. Ha az első választási lehetőségnél a "**Gauntlet**"-re kattintunk, akkor az ellenfél kiválasztása után máris repülhetünk. Amennyiben azonban földi célpontokat, vagy hajókat szeretnénk támadni, akkor egy újabb menüben pontosabban is meg kell határozni, hogy kiket szeretnénk ellenfelünknek, és kiket társnak. A képernyő jobb oldalán alapállapotban három helyen van lehetőségünk az állításra, ezek sorban "**Sortie**", "**Plane**" és "**Allocated**". A beállításukat a mellettük lévő "+;-" gombokkal végezhetjük el. A "**Sortie**" tulajdonképpen a repülőrajaink kialakítására szolgál. Maximum három rajt definiálhatunk, rajonként négy géppel. Mi magunk mindig az első raj parancsnokaként szerepelünk a listán. Több raj beállítása nem kötelező, sőt, akár magányos farkas módjára is megtámadhatjuk a japán flottát. Ha azonban valamilyen komolyabb küldetésben szeretnénk részt venni (teszem azt, négy Hellcat-tel vadászkíséretet adni nyolc Devistator-nek), akkor ezt csak a rajok pontos definiálásával tudjuk megtenni. A "**Plane**" opciónál adhatjuk meg, hogy az adott raj pilótái milyen gépekkel repüljenek. Egy rajnak csak egy féle típus határozható meg. Az "**Allocated**" funkcióval tudunk a gépekhez pilótákat rendelni, természetesen minden rajhoz külön-külön. Miután akárcsak egy géphez is pilótát rendeltünk, megjelenik az "**Objective**" menüpont, melynek segítségével az adott raj küldetését tudjuk meghatározni. Különböző géptípusokkal különböző feladatokat lehet ellátni, így érthető például, hogy egy vadászgépnek nem adhatunk bombázó feladatot. Az egyes beállítható küldetésfajták a következőek:

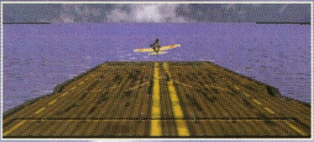
Escort - Hajók vagy repülőgépek vadászkísérete, majd az ellenséges célpontok támadása gépágyúval.

Rocket Escort - Hajók vagy repülőgépek vadászkísérete, majd az ellenséges repülőgépek és földi célpontok támadása gépágyúval és HVAR rakétával.

Light Ground Attack - Stratégiai fontosságú földi célpontok és hajók támadása gépágyúval és kisebb bombákkal, majd az ellenséges légi célpontok felkutatása és megtámadása.

Light Ground Attack With Rockets - Stratégiai fontosságú földi célpontok és hajók támadása gépágyúval, kisebb bombákkal és HVAR rakétákkal, majd az ellenséges légi célpontok felkutatása és megtámadása.

Heavy Ground Attack - Stratégiai fontosságú földi célpontok és hajók támadása gépágyúval és nagyobb bombákkal, majd az ellenséges légi célpontok felkutatása és megtámadása.



Heavy Ground Attack With Rockets - Stratégiai fontosságú földi célpontok és hajók támadása gépágyúval, nagyobb bombákkal és HVAR rakétákkal, majd az ellenséges légi célpontok felkutatása és megtámadása.

Torpedo Attack - Hajók támadása torpedóval.

Torpedo Attack With Rockets - Hajók támadása torpedóval és HVAR rakétákkal.

Természetesen a beállításokat az ellenfélnél is ugyanígy el kell végeznünk, -legyen az akár Japán, akár Amerika- azzal a különbséggel, hogy ott a pilóták képességeit is lehetőségünk lesz meghatározni. Mindegyikhez Rookie, Veteran vagy Ace jelzőt rendelhetünk, ami természetesen rendkívül nagy mértékben befolyásolja a küldetés nehézségét. A "**Clear**"-rel az összes eddig beállított rajt törölhetjük, a többi gomb funkciója pedig minden bizonnyal mindenki számára érthető lesz.

A játék folyamán, amennyiben megfelelünk parancsnokaink elvárásainak, többször is előléptethetnek. Az első lépcsőfok a hadnagyi rang, ezután már saját magunk választhatjuk meg, hogy az adott küldetésre milyen géptípussal indulunk. A program mindig felkínálja az általa legmegfelelőbbnek ítélt gépet, de ezen ezek után bármikor változtathatunk. Miután megkaptuk a főhadnagyi rangot, a gépek kiválasztása mellett a küldetéseinket is magunk tervezhetjük meg. Ez körülbelül a fent említett módon történik, leszámítva azt az apróságot, hogy ellenfeleink gépeit és tudását természetesen nem befolyásolhatjuk. Az alapvető stratégiai célokat azért továbbra is az admirálistól kapjuk, de hogy ki, milyen gépen, és milyen célpont ellen repüljön, azt már nekünk kell kitalálnunk. Segítségünkre van ebben a pilóták személyi anyaga is, melyet az íróasztalunk fiókjában bármikor megnézhetünk.

Az Enterprise közös helyiségében mindig van valaki, akivel érdemes elbeszélgetni. Itt bonyolódik a történet is, ami a "Pacific Strike" esetében érthető módon, azért eléggé meghatározott mederben folyik. Mindenki tud valami érdekességgel szolgálni, ami megkönnyítheti a dolgunkat a későbbiekben. Természetesen ezek a beszélgetések nem kötelező érvényűek, de ha valaki tényleg bele akarja élni magát az eseményekbe, annak meg kell ragadnia minden alkalmat egy kis eszmecserére. Szintén itt található az úgynevezett "**killboard**" is, melyen a légi és földi győ-

zelmeinket tarthatjuk számon. Miután meghallgattuk -vagy a későbbiekben megtartottuk- az eligazítást (és a küldetést is megterveztük), nincs más dolgunk, mint a levegőbe emelkedni, és harcolni a Japán Birodalom ellen...

A felszállással nem lesznek gondjaink, az "1-10"-ig terjedő gombokkal vagy a "+" és a "-" segítségével tudjuk sebességünket szabályozni a "'" viszont teljesen leállítja a motort. Miután a levegőbe emelkedtünk, az "L" gombbal tudjuk behúzni, majd alkalomadtán újra kiengedni a futóművet, és vele együtt a repülőgép-anyahajóra történő leszálláshoz feltétlenül szükséges, úgynevezett "arresting hook"-ot. A "B" billentyű a fékek, míg az "F" a fékszárnyak aktiválására szolgál. Ez utóbbit természetesen légiharc közben is sűrűn fogjuk használni, mivel mind a zuhanóbombázásnál, mind pedig a kisebb ívű fordulók eléréséhez feltétlenül szükséges a használata. A "<;>" gombok a lábkormány megfelelői a játékban. Az elő-

re meghatározott navigációs pontok között akár manuálisan, akár az autopilóta segítségével (**A**) közlekedhetünk. Az autopilóta természetesen lényegesen kényelmesebb megoldás, de érthető okokból kifolyólag csak akkor használhatjuk, ha egyetlen ellenséges gép sem tartózkodik a közelünkben. Ha változtatni akarunk útvonalunkon, akkor az "**N**" megnyomására egy navigációs térképet kapunk, ahol aztán a kurzorjelek vagy az egér segítségével beállíthatjuk a számunkra szimpatikus következő navigációs pontot. Az útvonalunk meghatározásában segítségünkre lesz, hogy a képernyő jobb szélén sok más információval együtt, mindig láthatjuk az adott navigációs ponthoz rendelt feladatokat. Ha tehát további ellenséges gépeket keresünk, akkor nem érdemes a "**Land on carrier**" pontot választani, mivel itt a gép automatikusan végrehajtja a leszállást, és ezáltal a küldetésnek is vége lesz. Ha valami gond lenne csata közben a gépünkkel, még mindig ott van a "**CTRL+B**", mely a korabeli katapultnak felelhetne meg, természetesen mindössze egy ejtőernyő segítségével. Ha hősünk a lelőtt gépből ennek hatására sem ugrik ki, akkor bizony már tölthetünk is vissza egy előző állást...

A játékban nagyon nagy szerepe van a rádiónak. Ezen keresztül tudunk parancsokat adni pilótatársainknak, segítséget vagy helyzetjelentést kérni tőlük. A japánok is nagy előszeretettel kotyognak bele az adásba, helyenként saját anyanyelvükön, néha pedig angol fenyegetéseket a fejünkhöz vágva. Ha rendelkezünk "**Speech Pack**"-kel és egy Sound Blasterrel, akkor az összes kommentárt élőszóban is meghallgathatjuk, ellenkező esetben csak a képernyő alján található üzenetsorban

olvashatjuk őket. Természetesen minden pilótának különböző hangja van, különböző stílussal. Helyenként nagyon jókat lehet szórakozni az üzeneteiken, melyek a játék előrehaladtával változhatnak. Nagy előszeretettel használják például Bob Dixon főhadnagy legendás üzenetét, melyet a Shoho, az első elsüllyesztett japán anyahajó legyőzése után hazatérőben küldött a bázisának -"*Dixon to carrier, scratch one flattop*". Amikor rádiózunk, a program lemerevedik, ami sokak szerint rendkívül irreális, szerintem viszont nagyon logikus, mivel egy valódi pilótának se kellett a harc hevében egérrel meghatároznia, hogy kinek akar mondani valamit, és a felkínált x variáció közül éppen mit. A legfontosabb a lehetséges üzenetek közül az "*Attack Target*", mely az éppen befogott célpont támadására szólítja fel a pilótát. A "*Form on me*" hatására az adott pilóta abbahagyja a célpontja kergetését, és visszatér a kötelékbe. Remekül alkalmas ez az opció a szétszéledt társaink összegyűjtésére, hajlamosak ugyanis megfeledkezni arról, hogy nekik például egy hajót kéne védeniük, nem pedig 10 kilométerrel arrébb egy Zero-val játszadozni. Igaz, ez sokban függ a képességeiktől is. A többi üzenet elsősorban csak információkérésre szolgál, vagy úgysem hajtják végre őket. Pilótáink ugyanis nem robotok, hanem "érzésekkel rendelkező emberi lények". Nem hajlandóak visszatérni például a bázisra, ha a gépük nem sérült meg végzetesen. Ha viszont megsérült, akkor függetlenül attól, hogy szeretett vezérüket (azaz minket) éppen 4 vadászgép kerget, pillanatok alatt fel tudnak szívódni. A lelőtt japán gépek ejtőernyőn himbálódzó pilótáit sem hajlandóak megtámadni, holott azok még ilyen kiszolgáltatott helyzetben is a géppisztolyaikkal pufogtatnak mindenre ami mozog. Egyszóval társaink nagyon önállóak, de legalább az általunk kijelölt célokat hajlandóak megtámadni, és úgy is ez a legfontosabb!

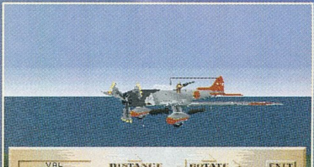
Mielőtt bármi mást tennénk, érdemes megismerkedni a rengeteg különböző nézeti lehetőséggel. Az alapállapotot mindig az "F1" megnyomásával tudjuk visszakérni, de ennek a gombnak más funkciója is van. Többszöri megnyomásra ugyanis egy "**zoom**" funkciót eredményez, ami nagy mértékben megkönnyíti a célzást. Ilyen lehetőségünk egyetlen hasonló szimulátorban sem volt eddig (legalábbis én nem találkoztam vele), pedig nem egy nagy dolog, viszont a légiharc élvezhetőségén nagyot javít. Gondoljunk csak bele, nem kell két pixelnyi ellenségekre lövöldöznünk... Persze minél jobban ráközelítünk "célkeresztünkre", annál érzékenyebb a gép mozgása is, így a legnagyobb nagyításban már egy vadászgépet például elég nehéz a célon tartani, de egy bombázót, amíg nem vesz észre bennünket, nagyon kellemesen meg lehet szórni ólommal. Alapból azonban mindenkinek a "normál" nézetet ajánlom, mivel egy nagyított nézetben a látóterünk is sokkal kisebb. Az igazán nagy perspektíva eléréséhez lehetőségünk van a "C" gomb segítségével eltüntetni a pilótafülkét és az összes műszert a képernyőről, ez azonban lassabb gépeken nem ajánlott. Az "F2" hatására a kamera hátulról és kívülről (**Chase View**) követi gépünket. "F3"-mal jobbra, "F4"-gyel balra, míg "F5"-tel hátra tudunk kitekinteni repülőgépünkből. Az "F6"-ra egy külső nézeti képet kapunk, ismételt megnyomására viszont a kamera átvált a következő légi, vagy földi egységre ami a térségben van. Ilyen úton tudunk meggyőződni róla, hogy mit csinálnak éppen alárendeltjeink, vagy hogy még milyen célpontok várnak megsemmisítésre. A képet a "[;]" gombokkal tudjuk kicsinyíteni és nagyítani. Az "F7"-tel a hátsó lövészfülkébe jutunk (már amennyiben van ilyen a gépen), ahol szintén működik a normál nézetnél már ismertetett "**zoom**" funkció. Amíg itt tartózkodunk, a gépünk azon a pályán fog továbbhaladni, ahol az átváltás előtt hagytuk, így nyugodtan lövöldözhetünk, amíg futja a lőszerből. Ha viszont nem kapcsolunk át erre a helyszínre, akkor sincs baj, mivel a faroklövészünk remekül érti a dolgát. Az "**F8**"-cal egy úgynevezett "**Player-to-Target view**"-t kapunk, ahol az éppen befogott célpont hozzánk viszonyított helyzetét tudjuk nyomon követni. Ismételt megnyomásra magát a célpontot tekinthetjük meg. Amennyiben földi vagy vízi célponthoz viszonyított helyzetünkre vagyunk kíváncsiak, úgy a "**CTRL-F8**"-at kell használnunk. Az "**F9**"-cel a "**Victim View**"-t tudjuk ki/be kapcsolni. Ez a kameraállás az általunk éppen elpusztított ellenséges célpont haláltusáját követi nyomon. Ha be van kapcsolva, akkor már küldetés közben is számon tudjuk tartani légi és földi győzelmeinket, mivel itt tényleg csak azokat a szenvedő alanyokat láthatjuk, akiknek mi adtuk meg a kegyelemdöfést. Az "**F10**" a "**Weapon Camera**" ki/be kapcsolására szolgál. Ebben a nézetben a kioldott bombák és torpedók útját követhetjük, ami mindenképpen hasznos tapasztalatokkal szolgál a pontosabb célzás elsajátításának érdekében.

Géppuskánkat a "G" gombbal tudjuk készenléti állapotba hozni. Attól függően, hogy milyen gépen repülünk, különböző számú ágyú áll rendelkezésünkre. Ez lehet 1, de akár 6 is. Ha a maximális fegyverzetet akarjuk bekapcsolni, akkor a "**SHIFT+G**"-t kell használnunk. Nem szabad azonban elfeledkeznünk arról, hogy amennyiben hat csőből ontjuk egyszerre a golyókat, akkor a lőszer is hatszor gyorsabban fog elfogyni. Annál pedig nincs kínosabb érzés, mint mikor végre sikerült befognunk a "Betty"-t, és üresen kattog a tár. A program nagyszerűségét tükrözi, hogy mindez az ellenfeleinkkel is előfordulhat. Ha egyéb fegyverünk is van a gépen (bomba vagy torpedó), akkor a "**W**" megnyomásával tudunk ezekre átkapcsolni. A tűzgombbal mindig az éppen ak-

tuális fegyvert fogjuk kioldani. A célpontok között a "T" gombbal tudunk váltogatni, "SHIFT+T"-vel pedig megszüntethetjük a kijelölésüket. Radar nem lévén, a célpontot mindig egy kis fehér csillag fogja jelölni, ami szintén az Origin egyik újítása a hasonló játékokhoz képest. Sokkal élvezetesebb így a küzdelem, ha tudom, hogy melyik gépet kergetem, és nem pedig csak megpróbálok belelőni mindegyikbe, ami elhalad előttem. A szövetséges gépeket az "ALT+T" megnyomásával lehet célpontnak kijelölni. Az előbb említettek kizárólag a légi célokra vonatkoztak, így ha földi célpontokat szeretnénk befogni, a "CTRL+T"-t kell használnunk, szövetséges földi célpontokhoz pedig a fent említett módszerhez hasonlóan a "CTRL + ALT+T"-t. Létezik egy speciális célpontkövető nézet is, melyet csak a pilótafülkéből lehet aktiválni az "Y" megnyomásával. Ekkor a "fejünk" folyamatosan követni fogja a befogott célt egészen addig, amíg az a gépünk alá nem kerül. Én ezt a nézetet nem kifejezetten ajánlom, mivel így nagyon könnyen a homokba fúródhatunk...

A játékban menet közben is lehetőségünk van bizonyos paramétereket módosítanunk. Az "ALT+O" egy menüt hoz elő, melyben a program grafikai részletességét, hanghatásait, nehézségét, irányítását és valószerűségét pontosan meghatározhatjuk. Egyszóval mindent. Az egyes opciók azonban annyira magukért beszélnek, hogy felesleges lenne mindegyiket pontról pontra kivesézni. A legfontosabbakat a billentyűzetről is el lehet érni az "Options menu" kihagyásával, inkább ezeket sorolom fel dióhéjban:

ALT+J - Joystick kalibrálás
ALT+M - Zene ki/be
ALT+P - Pause
ALT+S - Hang ki/be
ALT+R - A tenger részletességének állítása
ALT+W - Külső nézetben láthatók-e a fegyvereink
ALT+Y - Az ég részletességének állítása
ALT+X - Kilépés DOS-ba, mentés nélkül



Sokszor van olyan a játékban, hogy ellenfeleink még nagyon messze vannak ahhoz, hogy megtámadjuk őket, vagy egy ellenséges, de már javában menekülő gép miatt nem tudjuk az autopilótát bekapcsolni. Ilyenkor elkel az időgyorsító funkció, melyet kétféle módon érhetünk el. Ha rátenyerelünk a "TAB"-ra, akkor hatszoros időgyorsulást kapunk, ennek a hatása viszont csak addig él, ameddig a gombot nyomva tartjuk. Folyamatos időgyorsításhoz a "SHIFT+TAB"-ot kell használnunk, mely kétszeresére és négyszeresére pörgeti fel az időt. Ha időközben elkezdenének lőni ránk, a rendszer automatikusan visszaáll a normál időre.

Végezetül álljon itt néhány fontos tanács kezdőknek és haladóknak egyaránt.

1. Nagyon figyelj a társadra, mivel mindig figyelmeztetni fog a közelgő veszélyekre. Ha például egy vadászgép a hátad mögé került, a társad előbb fogja tudatni veled ezt a tényt, mint bármilyen más módon értesülhetnél róla. Ha nem tudod meghatározni az ellenfél helyzetét, figyeld a társadat és ő pontosan abba az irányba fog haladni.

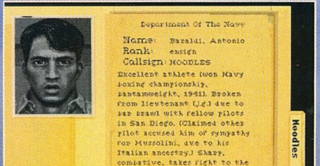
2. Amennyiben bombázók közelítenek célpontjaik felé, érdemes egy sorozattal figyelmeztetni őket jelenlétünkről, mivel

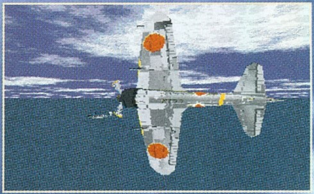
ezek után már nem fogják a célpont megközelítését folytatni, amíg azt nem hiszik, hogy sikerült lerázniuk. Ez az elijesztés attól függetlenül működik, hogy valójában eltaláltuk-e őket, vagy sem.

3. Ha vadászkísérettel rendelkező bombázókat támadunk, akkor lehetőleg a vadászok elintézését bízzuk társainkra, mi pedig foglalkozzunk csak a bombázókkal. A legfontosabb megakadályozni, hogy hasznos terhükkel a célpontjuk fölé érjenek. A gyors vadászokkal csak akkor foglalkozzunk, ha viszonylag messze vagyunk a célponttól, melynek őrzése a feladatunk.

4. A második világháborúban -főleg a kezdeti időszakokban- a japán gépek legtöbbje sokkal fordulékonyabb és kezelhetőbb volt bármelyik amerikai repülőnél. Ennek megfelelően az egyik legalapvetőbb stratégiának a magasságfölény megőrzésének kell lennie. Amikor csak lehetséges, el kell kerülni a "fordulóharcot", mivel így majdnem biztos, hogy lelőnek. Célszerűbb fölülről rácsapni a japán repülőkre, majd felkapva a gépet ismét visszanyerni a magasságunkat. Ha az ellenfél felettünk van, akkor is érdemes előbb megpróbálni fölé kerülni, és csak utána harcba bocsátkozni. Az amerikai vadászgépeknek egyetlen előnyük volt a japán típusokkal szemben - a sebességük. Ezt kell kihasználni a légiharc során!

5. Zuhanóbombázás - Amikor már majdnem a célpont felett vagyunk, eresszük ki





a fékszárnyakat, és kezdjünk el zuhanni. Kb. 2.000 láb magasságban engedjük el a bombáinkat, majd miután felkaptuk a gép orrát, azonnal húzzuk be a fékszárnyakat, hogy el tudjunk menekülni a légvédelmi ütegek tüze elől.

6. A torpedót kb. 100 láb tengerszint feletti magasságnál és 30-40 %-os motorteljesítménynél indítsuk. Nem szabad túl messziről ledobnunk, mivel ezek a torpedók elég kis hatótávolságúak voltak (kb. 1.000 yard). Próbáljunk valamivel a hajó orra elé célozni a biztos találat érdekében.

7. Kisebb ívben tudunk fordulni, ha a fékezőszárnyakat *(Flaps)* is kinyitjuk.

8. A faroklövész nagyon jó lövő, nyugodtan rá lehet hagyni a hátsó fertályunk biztosítását.

9. Mindig kérjünk engedélyt az anyahajótól, mielőtt leszállást kísérelnénk meg rá. Ekkor megjelenik egy hatalmas figura a hajó fedélzetén, és mindenféle jeleket mutogat. Véleményem szerint mindenki jobban jár, ha magától próbál meg leszállni, de az biztos, hogy ha széttárja a karjait, akkor szerinte is minden oké! A leszállás egyébként nem könnyű dolog, de pár búváróra után már biztosan sikerülni fog. (A valóságban is több száz gép pusztult el amiatt, hogy a sikeres küldetés után büszkén nekirepült saját anyahajójának...) Ha végképp nem megy a dolog, az egészet át lehet hidalni az autopilótával...

Hát ennyi lett volna. Összességében Originék ismét nagyot alkottak, a "Pacific Strike" ugyanis egy remek repülőgép-szimulátor. Sok tekintetben túltesz elődein, de persze vannak hiányosságai is. Sokan lehet, hogy mégis inkább akciójátéknak, mint szimulátornak fogják tartani, mivel a gép irányítása nincs túlbonyolítva, rengeteg a beépített kényelmi funkció, és így tényleg elsősorban a légiharcra, valamint bombáink célbajuttatására kell koncentrálnunk. Sok véleményt hallottam és olvastam, melyben a Microprose féle "1942-Pacific Air War"-t mindenki nagyságrendekkel jobbnak tartotta. Nos, ezzel én nem értek egyet. Egy dologban ugyanis a "Pacific Strike" minden kétséget kizáróan messze veri bármelyik hasonló kaliberű vetélytársát, és ez a dolog nem más, mint a hangulata! Számomra ugyanis lehet bármilyen élethű egy szimulátor, ha én egyszerűen nem tudom magamat beleélni az adott szituációba. A "Pacific Strike" esetében ezzel nem volt probléma. A folyamatos rádióüzenetek bajtársaimtól, a hajóktól és a japán pilótáktól egy percre sem hagyták, hogy kiessek a szerepemből. A zene és a különböző effektek összhatása fenomenálisra sikeredett. Ahogy meghallottam, hogy a hátsó tüzérem elkezdi szórni az áldást egy túlságosan közel merészkedett "Zero"-ra, vagy ahogy vártam, hogy a bombáimtól lángokban álló csatahajóról rám lőtt lövedékek milyen messze robbannak a gépemtől, mind-mind azt a fantasztikus érzést váltották ki belőlem, mintha én is ott lettem volna a csatában. Utoljára az "X-Wing"-nél éreztem ilyet. Ott is teljes átéléssel tudtam kergetni a Birodalmi Flotta "Tie-Fighter"-eit, mint ahogy itt sem esett nehezemre a japánokra vadászni. Egyszóval ez egy nagyon jó játék. Persze azért nem minden fenékig tejfel, van ugyanis néhány probléma. Ezek közül is az első, és egyben legkomolyabb, a sebesség kérdése. A program ugyanis helyenként egy kicsit darabosra sikeredett. Nem mindig, de azért ha egy katonai bázis felett kergetünk néhány japánt, miközben azok lövik a hangárokat, akkor pilóta legyen a talpán, akinek sikerül a célkereszteb vazsolni és eltalálni a támadókat. A program installáláskor előzékenyen megkérdezi, hogy rendelkezünk-e lokál-buszos videókártyával, de amennyiben a gépünkben nem egy Diamond Viper, vagy valamelyik fejlettebb S3-as modell rejtőzik, nem érdemes igent válaszolni. Nem tudom, hogy az Origin cég eredetileg milyen gépre fejlesztette a játékot, de minden bizonnyal egy kisebbfajta erőműnek kellett lennie, mivel egy 486DX2 66 MHz-es gépen sem sikerült minden esetben teljesen folyamatos mozgást elérnünk. Ha azt akarjuk, hogy minden hang tökéletesen szóljon, akkor 4.6 MB memóriára lesz szükségünk, ami külön öröm a 4 MB memóriával rendelkező gépek tulajdonosainak. Ezek azonban csak apróságok a játék nagyszerűségéhez képest. Senki se keseredjön el tehát nagyon, gyengébb teljesítményű gépen is bőven élvezhető a játék. Aki a gépén a "Strike Commander"-rel játszott, az bátran ennek is nekikezdhet. A nyár után pedig már várható a "Wings of Glory", ami ugyanez lesz pepitában, azaz az első világháborút harcolhatjuk végig. De vajon utána mit találnak ki Originék???

Del

GRAFIKA	86
ZENE	80
HANGULAT	91
ÖSSZESEN	89

TESZT ANYAG — Origin — IBM PC — BEST

ARENA
ELDER SCROLLS

Az 1994-es év nem indult jól a szerepjátékokat kedvelők népes táborának. Egyetlen használható anyag sem érkezett egészen március végéig. Ígéreteket kaptunk szép számmal, programot azonban egyet sem. Ennek az uborkaszezonnak vetett véget a Bethesda Soft régóta várt játéka, az Elder Scrolls.

Elég nagy reklámhadjárat előzte meg jövetelét, nagyon biztak a készítők abban, hogy sikerül a Krondort és a Wizardry-t letaszítani a trónjáról. Ez azonban több okból sem sikerült nekik. Egy játék nem attól siker, hogy gyönyörű grafikája van. Gondoljunk csak a Bane of the Cosmic Forge-ra. Rondább grafikájú szerepjátékot nemigen láttam, mégis sokáig listavezető volt. Az Arena-ban nagyon szépen ki volt dolgozva a környezet, a befejező képsorok pedig egyenesen csodálatosak. Nagyon látszott a programon a nagy elődök stílusa. Találtam olyan részeket, melyek a Fate Gates of Dawn-ra utalnak. (A varázsbot összeszedése.) A harc kísértetiesen emlékeztet az Ultima Underworld sorozatra. A karaktergenerálás a Wizardry-ra hasonlít.

Számtalan más apró jelet tudnék még felsorolni, de nem teszem. Gyakorlott játékos úgyis felfedezi ezeket a dolgokat, akinek meg ez az első játéka, az majd rájön magától.

Borzasztóan nagy a játék hardware igénye. Legszívesebben elsüllyedtem volna szégyenemben, mikor a 486 DX50-es gépemen teljesen le kellett vennem a részletességet, mert csak akkor haladt a program megfelelő sebességgel. Remélem nem kezdik el a cégek a Pentiumokon való fejlesztést, mivel nem sok kedvem van upgrade-olni. A különbség szerintem igazán csak a külvilágban mutatkozik. Teljes részletességgel a látóhatár széléig láthatjuk az erdőket, tanyákat és temetőket. Legkisebben csak a közvetlenül előttünk levő tárgyakban gyönyörködhetünk.

Eszméletlen nagy a bejárható terület nagysága is. Több mint háromszáz kisebb-nagyobb városba, faluba térhetünk be. Rengeteg dungeon, vár és katakomba vár felderítésre. Ezeket automatikusan feltérképezzük, s a térképeket a winchesterre menti a game. Vigyázat!!! A felinstalláláskor csak 20 mega helyet foglalt el, de a befejezéskor már több mint 31 megán terpeszkedett ez a kis édes.

A játéktervezők valamilyen oknál fogva azt hiszik, hogy mi, játékosok imádunk vakoskodva rohangálni egymagunkban egy bánya mélyén, az utunkba kerülő szerencsétlen lényeket kardélre hányni és a jól megérdemelt XP besöprése után kirabolni a hullákat. Ez egy súlyos tévhit. Pellus barátom jegyezte meg találóan, hogy ez az a játék, amit minden RPG fejlesztőnek tanulmányozni kellene, ugyanis így lehet egy ígéretes ötletből bukást csinálni. No jó, a bukás egy kicsit túlzás, de merem állítani, hogy nem lesz közönségsiker ez a rész. Nagyobb gondot kell fordítani a sztori és a dungeonok kidolgozására. Egy igazán jó labirintusban célja van a termeknek, logikai feladatok nehezítik a továbbjutást és rejtett csapdák keserítik meg életünket. Nem vagyok híve a real time harcnak sem. Itt valójában a harc arra korlátozódik, hogy az egér jobb gombját nyomva tartva, minél gyorsabban rángassuk a kurzort a képernyőn. Varázsláskor természetesen már nem él a real time, kedvünkre válogathatunk a varázslatok között.

Apropó mágia, rengeteg varázslat található, jó részük teljesen használhatatlan. Támadó varázslatot szinte nem is nagyon érdemes megtanulni, mivel sokkal egyszerűbb agyonverni az ellenfeleket. Lehetőségünk van még ezenkívül saját varázslatok készítésére is. Senkit ne tévesszen meg ez a funkció, ez csak a már meglévő varázslatok átvariálása. Például a tűzlabda ne 5 HP-t sebezzen szintenként, hanem 10-et. Roppant ötletes. A teleport és a detect magic varázslatokat alapból ki is hagyták. Teszem azt találok egy karkötőt egy barlang mélyén, akkor előbb vissza kell szambáznom a városba a Magic Guild-ba, ahol megmondják X+100 aranyért a tulajdonságát.

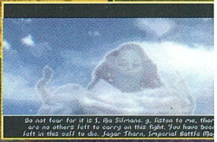
Nagyon nagyok és idétlen labirintusok jellemzik a játékot. Van egy olyan érzésem, hogy ezek nagyrészét véletlenszerűen generálták, és csak néhánynak van egyéni stílusa. Ha már kulcsokat kell megke-

resni a szinteken akkor már örülhetünk, valamit tettünk a lejárat megkeresésén kívül.

A sok rossz után egy kevés dicséret is. Nagyon ötletesnek találtam a különböző ajtók kinyitásához szükséges angol nyelvű találós kérdéseket. A régies stílus miatt nem mindet tudtam megfejteni, de ahol nem tudtam zöld ágra vergődni, ott hasznosnak bizonyult a falbontó varázslat. Grafikailag is színvonalas volt a játék, bár azt nem igazán értettem, hogy ilyen nyomoronc ghoult és minitauruszt hol láttak a grafikusok. A zenével és a hangeffekttel sem voltak különösebb gondok. Ennyi bevezető szerintem szükséges a játék megítéléséhez, s azok akik ezek után mégis elhatározzák, hogy megmentik Arena világát, azoknak sok szerencsét és türelmet kívánok.

Az intró megtekintése után a karaktergenerálás feladata hárul ránk. Igazán ötletesen oldották meg a készítők. 10 különböző szituációt találtak ki. Minden eseményre háromféleképpen reagálhatunk. Van tolvaj, varázstudó és harcos jellem. Ha a 10-ből mindig azt az eseményt választjuk ami egy harcoshoz illik, akkor biztosan lovagok vagy valami ehhez hasonló osztályt fog ajánlani a gép. Több választásnál kiválasztja a legideálisabbat a válaszaink alapján. Természetesen lehetőségünk van az összes közül kiválasztani a nekünk szimpatikus mesterséget. Részemről a Spellswordot ajánlom, mivel tud varázsolni, chain mail-t képes viselni, és komolyabb fegyvereket is tud használni. Ezután nevet adhatunk hősünknek és kiválaszthatjuk, hogy a Birodalom mely részéből származzon. Még a fejformáját is tudjuk változtatni. Sok értelmét nem nagyon találtam a dolognak, de azért érdekes volt egy nem túl barátságos sötét elffel játszani.
Kapunk bizonyos számú pontot, amit a karakter alaptulajdonságai között kell szétosztani. Az erő nagysága határozza meg az általunk okozott sebzés nagyságát, és a teherbíró képességünket. Az intelligencia a mágia pontok mennyiségére van hatással. Maximum 100-as értéket vehet fel, s ez maximum 150 mágia pontot eredményez. Ez az érték csak a Nightblade osztályra vonatkozik, Battlemage 175 pontot kaphat maximum, a Mage pedig lehet, hogy a 200-at is eléri. A willpower az akaraterőnket jelzi. Mágikus támadások hatásának semlegesítésében van nagy szerepe. Az agilitás is fontos tulajdonság. 100-as agilitásnál +10-et kapunk, mind a támadásra, mind a védekezésre. A speed a sebességet, az endurance a teherbíró képességet, a luck pedig a szerencsét jelenti. Ezek közül csak az endurance-nak láttam igazán hasznát, magas kitartással sokkal tovább tudunk pihenés nélkül úszni és hadakozni.
Nem kell napokat eltölteni a karaktergenerálással, mint a Wizardry szériákban, elég öt perc. Legokosabb az összes bónuszt az intelligenciára adni. Legyen magas a mágia pontszámunk. Később úgy is találhatunk különféle varázstárgyakat, melyek megnövelik tulajdonságainkat.
Mellékküldetéseket kell megoldanunk különféle mágikus tárgyak megszerzéséhez. Ezekben a quest-ekben néhány dungeont kell átfésülnünk egy paladin kardért, vagy egy legendás törp kalapácsért. Ezek a fegyverek különféle kellemes tulajdonsággal ruházzák fel karakterünket, tűzellenállás, védelem mágia ellen, plusz erő, stb. Érdemes elfogadni ezeket a feladatokat, nagyon megkönnyíthetik az életünket a későbbiek során.

Néhány évtizede már béke honolt a királyságban. A városok szépen fejlődtek, s a falvak népe sem panaszkodhatott. A jelenlegi uralkodó bölcsen és igazságosan vezette birodalmát. Egy gonosz és nagyravágyó mágus azonban csalárdul tőrbe csalta a királyt és testőrkapitányát. Testüket elteleportálta egy másik dimenzióba, és illúziót használva trónra lépett. A lojális udvari varázslónőt, az egyetlent aki gyanakodott, eltette láb alól. Hasonló sors várt azokra is akik megkérdőjelezték uralmát. Nekünk, mint a főhősnek szerencsénk volt, csak a tömlöcbe vetettek be.

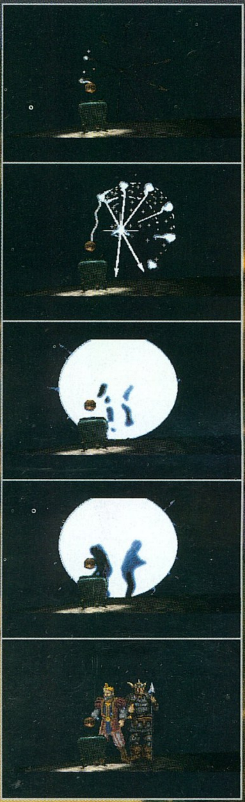


Ekkor meséli el a gonosz ármányait és a feladatokat, melyek szükségesek uralmának megtöréséhez. Miután bebörtönözte a királyt és leghűségesebb emberét a Staff of Chaos nevű varázsbottal, a gonosz varázsló nyolc darabra törte a botot, és a Birodalom minden tartományában elrejtett egyet. A mi feladatunk ezek megkeresése és összekovácsolása. Meg is adja az első tartomány nevét, Hammerfellt. Legelőször is azonban ki kell jutnunk a börtönből.
Vessünk egy pillantást a képernyő alsó részében levő ikonra. A karakterünk arcképére ráklikkelve a karakterlapra kerülünk. Ezen tudjuk felöltöztetni és felfegyverezni emberünket. A varázskönyvben minden tulajdonunkban levő varázslatról információkat kaphatunk. Milyen a hatása, meddig tart, mennyi a bolti ára, hány mágia pontba kerül a használata. A kard ikonnal tudjuk aktivizálni az éppen aktuális fegyvert.

Nem tudom létezik-e olyan hülye börtönőr, aki a cella kulcsát a cellán belül helyezi el. Most ezt tették, s nekünk sem okozhat nagy problémát az ajtó kinyitása. Ebben a jópofa kis labirintusban néhány szintet emelkedhetünk az itt található patkányok és goblinok lekaszabolásával.

A kard ikon mellett található könyv az automata térképezés által eddig lejegyzett területet mutatja meg. Az iránytű száraira klikkelve tudjuk a térképet görgetni. Lehetőségünk van a tollal lábjegyzeteket készíteni a térképre. A kézzel, mely egy aranyat csen el éppen, a város tehetősebb polgárait szabadíthatjuk meg értékeiktől. Néha ajtókat is lehet nyitni vele, de ez az én emberemnek nem szokott sikerülni. A kupa és kígyó ikon a karakter jelenlegi állapotát mutatja. Itt látható az idő múlása, a különböző varázslatok, melyek hatással vannak hősünkre. A következő sor a mágia ikonnal kezdődik. Természetesen varázsolhatunk vele, a másik

Itt kezdődik a történet a várbörtönben. Rhia, a meggyilkolt mágus szelleme álmunkban megjelenik.



ablakban megjelennek az eddig ismert varázslatok és ezek közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt.

Néhány trükköt elárulok, de nem kötelező senkinek így cselekedni. Varázslatokat a Mage Guild-ban lehet beszerezni, elég borsos áron. A varázslatkészítő opcióban keverjünk ki magunknak egy extra shield spellt. Egy 25 HP + 25 HP szintenként már elég sokáig kitart, ha már nagyon jó az emberünk (dwarfunk, elfünk...), akkor jöhet a szupershield 50 HP + 50 HP szintenként. Ez egy 10 szintű karakternél már több mint 500 HP, s ez nem múlik el ha alszunk. Mindenképpen vegyük meg a levitate és invisibility varázslatokat. Ha nagyon beleuntál az állandó mészárlásba, elő a láthatatlanságot. Garantáltan nem fognak zaklatni az élők, persze ez nem vonatkozik az élőhalottakra (ghost, wraith, vampire, lich).

A pergamen ikon a zsebnoteszünket jelképezi. Minden fontosabb küldetést automatikusan lejegyez a program, s ezt bármikor előhívhatjuk. A csavarkulcsot tartó kézzel a különféle mágikus tárgyakat használhatjuk. (Gyűrűk, varázsitalok, varázsfegyverek. A fegyverek mágiáját csak akkor tudjuk használni, ha az a kezünkben van.) Az utolsó ikon a legfontosabb. Ezzel tudunk aludni és a mágia pontjainkat visszaszerezni. Természetesen, ha szörnyek vannak a közelben, akkor ez nem lehetséges. Nyugodtan aludhatunk minden csata után, ugyanis ebben a játékban nem esznek az emberek, és az idő múlását sem tartják nagyon számon. Én több mint két évig (természetesen a játék szerint) kalandoztam a Birodalomban, de ez semmiféle negatív következménnyel nem járt.

Térjünk vissza a börtönbe. Ott tartottunk, hogy kiszabadultunk és keressük a kijáratot. Ez egy teleport lesz, mely a cellánktól nyugatra található. Ezen csak akkor tudunk átkelni, ha egy varázslatnak megmondjuk a pontos, bolti árát. Ez az összes védelem a játékban. Ha valaki véletlenül nem találja a kézikönyvét, akkor találgasson. 100-2000-ig vannak az árak, lehetséges, hogy ráhibázik a rendetlen játékos. Mindenki azon a területen kezd, melyet szülőföldjének választott. Sok értelme nincs, ugyanis minden területen kb. ugyanolyan szörnyek találhatók. Szerintem ez is egy nagy hiba, mivel előfordult velem, hogy a sivatag kellős-közepén váratlanul megtámadott egy jéggólem. Ilyen durva hibákat nem szabad elkövetni egy szerepjátékban.

Tehát egy nagyvárosban találjuk magunkat, ahol az utcák nyüzsögnek az emberektől. A változatosság kedvéért őket ne mészároljuk le, fontos információkat tudnak a városról. Tegyük el a kardunkat (kivont karddal nem fognak szóba állni velünk) és klikkeljünk rájuk a célkereszttel. Megkérdezhetjük tőlük azt, hogy mi a nevük, foglalkozásuk, hol vannak a fontosabb épületek a városban (kocsmák, fogadók, templomok, palota, boltok, Mage Guild). Ennél fontosabb, hogy ha tudomásunk van Káosz Bot következő darabjának lelőhelyéről, akkor érdeklődhetünk ez iránt is.
Rendszerint egy város nevet adnak, ahol valaki tud valamit arról a valamiről amit keresünk. A városban terjedő pletykák is érdekesek lehetnek. Két fajta van. Az egyik különféle munkával kapcsolatos (szerezz vissza egy tárgyat a tulajdonosának, kísérj el valakit a mágusokhoz, vigyél el egy üzenetet az egyik shopba...). Minden sikeres küldetésért kapunk 200 XP-t és egy kevés aranyat. Kb. az ötödik ilyen küldetésnél már nagyon untam a dolgot, mert semmi izgalmas nem történt velem útközben. Megjegyzem, ez az egyetlen rész, ahol számít az idő. A pletykók másik fajtája már a Birodalom egészére szól. Itt hallhatunk elveszett varázskardokról és legendás páncélokról, melyeket természetesen egy dungeon legmélyén rejtettek el.

Bóklásszunk tovább a városban. Az embereket kérdezzük meg, hogy hol van a legközelebbi taverna, templom, bolt, stb. Ha látótávolságban vagyunk, akkor lesznek olyan jók és a térképünkre rávésik az épület nevét. A fogadókban tudunk aludni, mivel csak úgy az utcán nem enged a program. A fehér ruhás kocsmárostól 10 aranyért kivehetünk egy szobát egy napra. A templomokban csak gyógyítanak és tekintélyes adományok fejében megáldanak minket. Sok értelmét nem találtam mivel, ki az az őrült, aki inkább fizet több száz aranyat gyógyításért, mint hogy kimegy a városkapu elé, s ott ingyen kialussza a sérüléseit.

A különféle boltokban a felszerelésünket tehetjük jobbá. Itt lehet az eltört varázskardokat és páncélokat megjavíttatni. A felesleges tárgyakat el is adhatjuk, s az így nyert profittal menjünk egyenesen a Mage Guildba. Itt akár Dáriusz pénze sem lenne elég, pedig ha jól emlékszem vissza a történelem órákra, az illető egész jól el volt eresztve. A mágikus tárgyak beazonosítása, varázstárgyak és varázslatok vásárlása, új varázslatok

készítése mind-mind pénzbe kerül, igen sok pénzbe. Itt és a boltban megpróbálhatunk lopni is, de ez ritkán jár eredménnyel. Ha sokat lopkodunk, a városi őrség három-négy tagja jelenik meg, s felelősségre von minket.

Miután sikerült beazonosítanunk a Fang Lair-t, a bot első darabjának a lelőhelyét, utazzunk oda. Ez elég ravaszul van megoldva a játékban, én sem jöttem rá rögtön. Feltételeztem, hogy előbb-utóbb eljutok egy városba, kimentem a szabadba barangolni. Nem kevés bolyongás után totálisan eltévedtem. Rettenetesen szégyelltem magamat, hogy tapasztalt kalandozó létemre automap segítségével sem találok vissza a városba. Két napomba telt mire rájöttem a megoldásra. Eddig csak a bal gombot használtuk az ikonokon. Itt az ideje, hogy jobbal klikkeljünk rá a térképre. Így már mindjárt más a helyzet. A nagy térképen kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő tartományt, várost, és hősünk ekkor felpattan lovára... Belegondoltam, egy darabig gyalogolhattam volna míg elérem a következő várost.

Hammerfell tartomány Rhiad nevű városában a Palotában tudtak segíteni a küldetésemben. A királynő egy kis szívesség fejében hajlandó volt megmutatni az Agyarak Barlangjának helyét a térképemen. Ez a kis szívesség pedig nem volt más, mint egy ellopott tárgy visszaszerzése (na fogadjunk, hogy nem találjátok ki honnan, egy labirintus mélyéről). Mihelyt meg van a scroll, mehetünk vissza a Palotába az uralkodóhoz. Ígéretéhez híven megmutatja az utat a barlanghoz.

Ez természetesen egy újabb dungeon, melynek legalján ott van az első darab. Ezt felvéve megjelenik a tárgyaink között. Aludjunk néhány órát, s Rhia ismét meg fog jelenni álmunkban, hogy gratuláljon és megadja a következő darab nem egészen pontos helyét. Sajnos a továbbiakban pontosan ugyanezt kell csinálnunk. Kérdezősködjünk a Rhia által említett tartományban, utazzunk el a városba amit mondanak, menjünk el a palotába, templomba vagy Mage Guild-ba (nem kívánt törlendő), vállaljuk el az alküldetést, vigyük vissza az ellopott scrollt, gyémántot, kőtáblát (nem kívánt itt is törlendő) és keressük meg a bot következő darabját.

Hu, még leírni is elég volt ezt az iszonyú hosszú mondatot, nem pedig nyolcszor ugyanezt megcsinálni. Komolyan mondom, a végére már munka jellegűvé vált a játék, és talán ezt utálom legjobban a játékokban. Az ember azért ül le játszani, hogy szórakozzon és ezt az Arena nem biztosította.

Miután megszereztük mind a nyolc botdarabot menjünk el a Birodalom fővárosába, a Palotába. A gaz mágus természetesen itt is a dungeon legalján vár minket. Rengeteg gólem, tűzdémon, vámpír és lich próbál megakadályozni a legalsó szint elérésében. Közönséges fegyverrel nem tudjuk ezeket a komoly ellenfeleket megsebezni. Ajánlott mithril és ebonit fegyvereket tartalékolni a végére. Az ebonit fegyverek nagyon ellenállóak, s nagyon nehezen törnek el. Nekem 20-as szinten megállt a karakterem fejlődése, pedig kaptam bőven tapasztalati pontot. Három lich támadása már komoly gondot okozhat még egy erős partinak is, nemhogy egyetlen embernek. Jó taktikának tűnt, hogy kettőt leparalizáltam Force Bolt-tal, s a harmadikat pedig agyhelyen vertem. Egy lávató közepén, egy kis szigeten vár minket az álnok varázsló. Őt semmiféle fegyverrel nem tudtam megsebezni. Ajánlott megtámogatni őt is egy Force Bolt ajándékcsomaggal. Ez egy kis időre kivonja őt a forgalomból. Erre a kevés időre van csak szükségünk. Az egyik ajtó mögött találhatunk egy mithril kulcsot, mely a szemközti ajtót nyitja. Az itt található nagy lebegő rubinhoz érintsük hozzá a botot, és már meg is nyertük a játékot. Mindenki megkapja a maga jól megérdemelt jutalmát, illetve büntetését.

Ennyi lett volna az Elder Srolls Arénája. Nem vagyok tőle elájulva, sőt. Lehet, hogy bennem van a hiba, mivel túlságosan hozzászoktam az olyan remek szerepjátékokhoz mint pl. a Wizardry, Fate, Krondor. 1994 áprilisában egy kicsit többet vártam volna ettől az RPG-től, de remélem a folytatás már sokkal jobb lesz, mert ha nem, én ugyan meg nem mentem ismét azt a világot. Ha valaki ezek ellenére belefog a játékba és valahol elakad, akkor szívesen válaszolok kérdéseire levélben.

Mocsy

GRAFIKA 85
ZENE 75
HANGULAT 69
ÖSSZESEN 63
IBM PC
TESZT ANYAG
US Gold

UNNATURAL SELECTION

A Maxis név hallatán gondolom sok stratégia mániás felkapja a fejét. Ők követték el még anno a Sim City nevű őrületet, mely alapkő lett e műfajban. Ezután következett a Sim család többi tagja: Sim Life, Sim Earth, Sim Ant, Sim City 2000...
Gondolom elegük lett ebből a sok Sim-ből, s ezért váltottak. Nem is rosszul! Ebben az új játékukban egy génkutató tudós kalandjait élhetjük át. Előre bocsátom, hogy egy 132 oldalas kis kézikönyv volt a segítségemre az első próbálkozásoknál, de így is voltak gondjaim bizonyos angol génsebészeti alapfogalmak lefordításával. Hiába, nem ez a fő szakterületem.
Nem túl szörnyűek a hardware igények a programban. Egy 386SX-16-os, 1 MB RAM (min. 570 kB hagyományos, ha ennél több akkor az csak jó, mivel több lényünk lehet), max.1150 kB EMS (a digitalizált hangokhoz) VGA vagy MCGA monitor, 15 MB winchester hely. Nem túl nagy ár ezért az álásért.

Nem sok időt fecséreltek az alaptörténetre, de nem is ezen van a fő hangsúly. A játékban Dr. Ted Jackson szerepét játsszuk, aki a mesterséges élet előállításán dolgozik két kollegájával. A feladatuk kitenyészteni olyan olcsó, nagy tömegű húst biztosító állatokat, melyek segítségével megszüntethető lenne a harmadik világ éhség problémája. A kísérletek sikerrel jártak, kitenyésztettük a Theroidokat. Minden nagyszerűen haladt addig, míg egyik társunk hat hónappal ezelőtt eltűnt néhány Theroid egyeddel. Most értesített a legfelsőbb hadvezetésből Griggs ezredes, hogy mutáns, gyilkos Theroidokkal elfoglalt az áruló doktornő néhány szigetet a déli tengeren. Mintha mindez nem lenne elég szörnyű, de minket vádolnak ezért a kis malőrért és azt akarják, hogy tenyésszük ki a saját mutáns állatainkat, és szigetről szigetre verjük szét az ellenséget. Talán egyszerűbb dolgunk lenne, ha óriási zöldségeket tenyésztettünk volna ki...

A játékban két egymástól igen eltérő képességre lesz szükségünk. Először laboratóriumi körülmények között kell kitenyésztenünk olyan egyedeket, melyek alkalmasak a harc felvételére. Másodszor ezeket az egyedeket kell harcba vezetnünk a csatamezőn, ahol bizony megtörténhet olyan váratlan esemény, amire steril körülményekben még csak gondolni sem mertünk volna (váratlan mutációk, gyilkos vírusok...).

Tisztázzuk először is, mi az a Theroid. Három alaptípust különböztetünk meg. A Zip-ek legfőbb tulajdonsága a sebesség. A Hulkok keménykötésű fenevadak, óriási erővel. A Slugok bírják legtovább a csatákat, mivel nekik van a legnagyobb állóképességük. Minden Theroid hermafrodita és minden típus tud egymással párosodni.
A program elején két játéktípus közül választhatunk: Top Secret games vagy Independent Research. A Top Secret a valódi csatába visz minket. Egy gyors eligazítás után egy repülőgép-hordozóra telepítik át a laboratóriumunkat. Kezdetben csak az alap funkciók működnek, de megmaradt kollegánk buzgón dolgozik a hiányzó modulok beszerelésén. Nagyon kevés az időnk a kutatásra, mivel röviddel a kezdet után az ezredes csatába invitál minket. Kaphatunk egy kis haladékot is, azonban ez azzal jár, hogy a játék nehézségi szintje

Expert-be tevődik át. Sokkal keményebb ellenfeleket és kevesebb utánpótlást kapunk. Nem biztos, hogy megéri azt a kis időt amit a laborban pluszban eltöltünk.

Kilenc szigeten kell keresztülverekednünk magunkat. Minden sziget különböző stratégiát igényel, így nem lehet egy gyors lerohanással elintézni a szörnyeket. A 9-es szigeten van Dr. Ingrid Skinner (az ellenfelünk) laborja, ez a végcél. Nem valószínű, hogy hamar eljutunk oda.

Nem árt, ha egy kicsit megismerkedünk a tenyésztés örömeivel is. Profi genetikusok nyugodtan átugorhatják ezt a részt, de aki először ül egy DigiLife AI-2000 kezelőpultja mögött, az maradjon. Egy kicsit szájbarágósnak tűnhet ez a lépésről-lépésre oktatás, de szerintem szükséges. Vessünk egy pillantást erre az első pillanatban kicsit ijesztő gépezetre. A jobb felső sarokban levő fekete dobozban fogjuk tenyészteni a lényeinket. Három féle nagyítást enged meg a játék, ezeket a doboz bal oldalán levő függőleges oszlop gombjaival váltogathatjuk. Az egyelőre fekete doboz alján négy gomb található, melyeken keresztül a DigiLife különböző moduljait érhetjük el.

Kezdetben Habitat módban vagyunk, egy darabig maradjon is így. Klikkeljünk a Walls gombra. Ebben az üzemmódban falakat helyezhetünk el a farmunkon, sima klikkel vízszintesen, Shiftes klikkel (tartsuk nyomva a Shiftet) függőlegesen. Készítsünk három 2×4-es cellát úgy, hogy falaik összeérjenek. Ez lesz a szörnyecskék karámja. Klikkeljünk a Food gombra. E funkció segítségével bébipapit szórunk szét a karámban. A gombtól jobbra található a kajaszabályozó, ezzel állítjuk be az abrak mennyiségét. Tegyük a hármasra. Most már feltölthetjük a karámot kajával, zöld téglalap jelenik meg ott ahova tettünk.

Ideje, hogy megismerkedjünk a Synthetic Neural Injector-ral (SNI), amivel az egyedek alapösztöneit és karakterisztikáját határozzuk meg. Ez tulajdonképpen egy injekció, melyben a vakcina összetételét mi határozzuk meg. A bal alsó sarokban található grafikonok segítségével eloszthatunk 256 milliliter vakcinát. Teljesen tőlünk függ milyen arányban, azonban nem árt vigyázni, mert könnyen életképtelen egyedeket kreálhatunk.

Három alapvető viselkedési formát állíthatunk: Fight, Mate, Eat.
A Fight a lények támadó kedvét határozza meg, azonban nem csak az ellenfelet támadja, hanem a saját populációnkat is ritkítja. A Mate a párosodásért felelős érték. Magas Mate egyenlő magas szaporulat. Minden állatnak szüksége van táplálékra, de alacsony Eat értékkel lehet, hogy nem keresi meg azt.

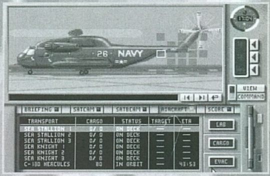
Az egyedek karakterisztikája roppant egyszerű. Sebesség, erő, kitartás és látás. Mindegyik szükséges a túléléshez. Magas Vision-nal (látás) rendelkező egyedek nem esnek le a sziklákról és nem vándorolnak be a mocsarakba. Érdemes tehát erre is odafigyelni.

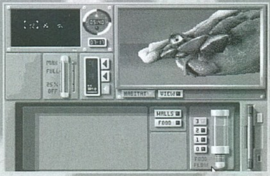
Itt az ideje az első tenyésztésnek. Állítsuk be a következő értékeket. Fight 1, Mate 2, Eat 3, Speed 2, Strength 3, Stamina 10, Vision 2. Ha mindent jól csináltunk, akkor egy gyönyörű Slug prototípust kaptunk. A tulajdonságok alatt található hat gomb. Ezekkel a kezelendő egyedek számát határozzuk meg. Ne aprózzuk el a dolgot, kapcsoljunk a kilencesre. Végezzük el a beinjekciózást az Inject gombbal. A kurzorunk átváltozott egy négyzetre a kilences számmal a közepén. Helyezzük el ezt a kilenc lényt a már megépített karámba. Ugyanezzel a módszerrel töltsük meg az első karámunkat 80 Sluggal.
Egyelőre még nem mozognak, de idővel erre is sort kerítünk. A Neural Pattern Regulator (NPR) nevű szerkezettel tudjuk cselekvésre bírni a kicsikéket. Ez egy tubus, mely a képernyő bal felső sarkában található. Állítsuk maximumra a folyadék szintjét és megindul az élet a karámon belül. Felfogható ez egyfajta üzemanyagtartályként is.

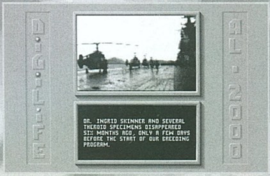
Nem csak egyféle lényt állíthatunk elő. Legyen a Stamina 6, Vision 1, Strength 1, Speed 8. Megalkottuk a Zipeket. Rakjunk ebből is 80 egyedet a második karámba. Utoljára maradtak a Hulkok. Speed 1, Strength 8. A harmadik részbe kerüljön belőlük is 80 db. Néhány perc alatt nyüzsgő életet teremtettünk. Érzitek az alkotás örömét? Ha az NPR be van kapcsolva, akkor a legnagyobb nagyításon keresztül vizsgálhatjuk teremtményeinket. Esznek, harcolnak, párosodnak és meghalnak. Hiába, ez a természet rendje. Ez azonban még kevés a sikerhez.

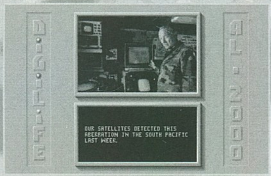
Mutáns ellenfelek ellen csak mutánsokkal lehet harcolni. Itt lép be a színbe a radioaktivitás. A Food gomb alatt levő kerékkel állíthatjuk be a sugárzás nagyságát. A bal oldalon található Fight és Mate kapcsolókkal az éppen harcoló vagy szaporodó egyedek számát kapjuk meg. Kapcsoljunk most át a View modulra. Ebben az állapotban tudjuk megvizsgálni a bébiket egyenként. A tulajdonságok alatti számok az adott tenyészetben előforduló legmagasabb értéket mutatják.

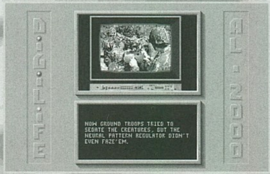
Tegyük fel, hogy ki akarjuk szűrni azokat az egyedeket, melyeknek a legnagyobb az erejük. Nincs más dolgunk mint kijelölni (klikk) az erőt, s a karámokban megkeresni a színes egyedeket. Mindenki más szürke marad. A tulajdonságok nevei fehérek, azonban a jelenlegi domináns cselekvés az adott lény testszínére fog változni. A fehér csíkok a grafikonok után a maximum potenciált mutatják, a sárga csík pe-

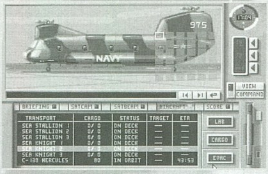


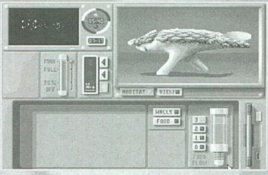


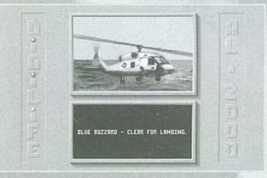


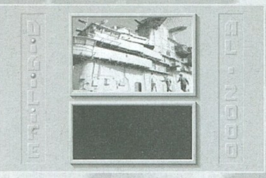












dig azt jelenti, hogy ez az érték maximálva van. Egyedül a Staminánál jelzi a sárga csík az eddig elhasznált pontokat, ha teljesen betelik a Staminánk akkor hamarosan meghal az egyed. Magas Eat esetén keres magának egy kis ennivalót és újra magas lesz a kitartása. Vigyázat, az ungi-bungi-ban is csökken az állóképesség! A grafikonok alatt megjelenő kis pontok az ellenfelek vagy szeretők értékeit mutatják. A Census panellel az összes egyedről kapunk egyfajta statisztikát.

Legérdekesebb a Database panel. Ennek segítségével tudjuk kiszűrni a nekünk szimpatikus, illetve kevésbé szimpatikus egyedeket. Válasszuk ki mely tulajdonságok alapján akarjuk rendezni (Sort) a lényeket. A legmagasabb értékkel rendelkezőket továbbtenyésztés céljából rakjuk be egy külön karámba. A mozgatást szintén az egérrel végezhetjük el. Kapcsoljuk be a Grab-ot, és jelöljük ki a jövendő tenyész állományt, majd rakjuk be őket az elkülönített karámba. Ők itt szépen elkezdenek szaporodni, és ha elég sugárzást adtunk nekik, akkor a leszármazottak értékei meg fogják haladni a szülőkét. Vannak azonban kevésbé életképes egyedek is. Ők csak a helyet foglalják és a kaját eszik. Legalul vannak a selejtek, tőlük a Kill gomb segítségével szabadulhatunk meg.

Sajnos a sugárzásnak nem csak előnyei, de hátrányai is vannak. Gyilkos vírusok üthetik fel fejüket az állományban, és ha nem izoláljuk ezeket elég gyorsan, akkor idővel az egész tenyészetet veszélybe sodorhatják. Egy Theroid, amely már megkapott egy vírust, soha nem lesz gyógyítható. Amint észrevesszük a vírust az állományban, azonnal semmisítsük meg a fertőzött egyedeket.

Háromféle vírus fertőzheti meg lényeinket. X, Y és Z. Ezek közül a legveszélyesebb az X. Minden generációnak csökkenti a Stamináját. Nagyon gyorsan terjed. Az Y vírus az egyedek látását rontja. Nem terjed olyan gyorsan mint az X. A Z vírus tulajdonképpen nem igazán veszélyes az állományra, az egyénre már annál inkább. Ez a vírus impotenciát okoz, tehát az egyed nem tud szaporodni, s így a vírus vele pusztul.

Nagyjából már tisztában vagyunk a kezeléssel, eresszük össze a karámban az állatokat. A falakat kell lebontanunk, s ezután már keveredik a nép. Tenyésszünk ki egy jó 500-600 fős populációt. Ha megfelelően használtuk a fent említett szűrési tanácsokat, akkor egy elég ütőképes hadsereget kapunk.

A floppyt használva elmenthetjük az aktuális kísérlet adatait. A File opcióban a lemezműveleteket végezhetjük el, az Options-ban a hangot és a zenét szabályozzuk. A Variables-ben különféle extrém helyzeteket állíthatunk elő. Szinte minden értéket át lehet variálni. A Battle menüben tesztelhetjük le a kreatúráink harci képességeit. A nehézségi szint kiválasztása után csatateret kell kijelölni. Válasszuk a Bog szigetet. Megjelenik a sziget térképe és kapunk egy rövid eligazítást is. A SatCam panel segítségével használhatjuk a légi szállító eszközöket.

Két szállítóhelikopter és egy C-130-as Herkules áll rendelkezésünkre. Mindegyik különböző mennyiségű rakományt bír szállítani, s persze a sebességük is különböző. A rakományt lehet vételezni a raktárból (Cargo) és persze a mutánsokat is így tudjuk szállítani (Lab). Élelemből négy félét tudunk használni. A Normal food egyszerűen csak a Staminát növeli, A Lust hmmm, hogyis mondjam a párosodási kedvet hozza meg. Érdemes egyszerre ledobni a lényekkel. A Rage kaja hatására eszméletlenül megnövekszik a harci kedv. Használjuk az ellenfeleken, s így egymás legyilkolásával lesznek elfoglalva. A Bran típus a legagyafúrtabb. Mondhatnánk fogyókúrás ebédnek is. Nem növeli a Staminát, de az éhségérzet sem csökken. Nagyszerűen le lehet gyengíteni az ellenfeleket. Van még két trükkös ketyerénk. Az egyik a Decoys (csalik), ezzel álszörnyeket dobhatunk az ellenfelek közé. Nyugodtan dőljünk hátra, s figyeljük meg hogy harcolnak vagy párosodnak a szörnyek az általunk ledobott csalikkal, miközben a Staminájuk egyre csökken. Alkalmazhatók a csalik még mesterséges akadályként is, nagyszerűen el lehet velük torlaszolni szűk átjárókat. Abban az estben ha egy ellenfelet különösen nehéz megölni, csak dobjunk rá egy csalit, az rögtön végez vele. A csalik, ha egyszer aktiváltuk őket, örökké fognak tartani.

Zajkeltő berendezéseket is alkalmazhatunk. Minden teremtmény igyekszik kikerülni ezek hatóköréből. Hatásuk nem végleges. Vesztett helyzetekben lehetőségünk van evakuálni a csapatainkat. Egyszerre csak 159 Theroidot tudunk kimenteni a csata sűrűjéből. A SatBeam opció rendkívül hasznos lehet bizonyos esetekben. Egy műholdról energiasugarakkal bombázhatjuk lényeinket (vagy az ellenfélét). Kiválaszthatjuk melyik tulajdonságát növeljük meg a megjelölt lénynek. Szegény ellenfelek már haldokolnak az éhségtől és a fáradságtól, de egy sugár segítségével felpörgethetjük a párosodási kedvüket. Valószínűleg bele fognak halni, de éppen ez a cél. Egy jól időzített sugár a Staminánkra segíthet legyőzni egy erősebb ellenfelet.
Mint látható a lehetőségek száma szinte kimeríthetetlen. Természetesen a csatában is lehetőségünk van a laborból már jól ismert View opció használatára. Nem túl nehéz megcsinálni az első szigetet. Dobjunk le néhány Noisemakert a sziget jobb oldalán. Ez eltakarítja az ellenfeleket a közelből. Megfelelő élelem (Normal és Lust) biztosítása után kezdjük el partratenni a csapatokat. Megfelelő Mate és Stamina

esetén nyulakat megszégyenítő gyorsasággal kezdenek el szaporodni. Hamarosan az egész sziget a mi csapatainktól fog hemzsegni. Megszereztük első győzelmünket.

Néhány általános jó tanács a tenyésztéshez. Álljunk rá a tenyészállatok kifejlesztésére a harcosokkal szemben. Lehet, hogy nem valami elegáns módja a győzelemnek az, hogy túlszaporodjuk az ellenfelet, de tapasztalatból tudom, hogy igen hasznos. Sok múlhat a karámok kialakításán is. Nem jó a túl nagy karám, mivel túl nagy a bejárható terület, s csökken az esély a találkozásra és párosodásra. Kell egy jó tenyészprogram is. Mindenek előtt szabaduljunk meg a vírussal fertőzöttektől. Kezdetben a három fő tulajdonságra (Speed, Strength, Stamina) fektessünk hangsúlyt. Miután ezek leszármazottai elérték a megfelelő nagyságú tulajdonságokat, keresztezzük őket egymással egy külön karámban. Minden más egyedet figyelmen kívül hagyhatunk, sőt az élelem megvonásával meg is szabadulhatunk tőlük. Próbáljuk megnövelni úgy a Mate tulajdonságot, miközben a Fight és Eat alacsony marad. Vigyázzunk arra, hogy hova dobjuk az utánpótlásunkat. Nem szabad hegyre, folyóba, mocsárba, fára vagy sziklás helyre pakolni. Ellenfelek közé lehet, azonban van egy túlélési hierarchia. Mindig az erősebb egyedek élik túl az ütközést. A sorrend a következő: Tanks (szinte legyőzhetetlen mutánsok), Beasts (a neve mutatja), Hulks, Slugs, Zips. Zipeket dobni Tankokra óriási veszteségekkel jár.

Most pedig következzenek a Top Secret szigetek rövid leírása és a hozzájuk tartozó ajánlott stratégia.

Island 1: Ez az első sziget, s egyben a legkisebb. Könnyű terep és laza ellenfél jellemzi. Itt mérheted le milyen hatékony a laboratóriumi kutatómunkád.
Taktika: Nem kell túllihegni itt még a dolgot, ha még nem elég erősek a csapataink vagy nem szaporodnak gyorsan, akkor vessünk be minden rendelkezésre álló fegyvert és utánpótlást. Könnyű préda!

Island 2: Két új dolog jellemzi ezt a szigetet. Egyrészt új ellenfeleket és különböző terepet kapunk. De ez még nem minden. Feltűnik egy nem várt tényező: a mutáció. A csapataink párosodnak az ellenfelekkel és a nászból születendő gyerekek szintén ellenségek lesznek.
Taktika: Nem fog gondot okozni, ha megfelelő tenyészprogramot dolgoztunk ki. Használj Decoys-t és Noisemakert a Zipek távoltartására a lakatlan területekről.

Island 3: Három különféle területből áll a szigetcsoport. A legnagyobb meglepetést az újfajta Zipek okozzák, melyek sokkal durvábbak és keményebbek, mint elődeik. Rajtuk kívül vannak még Hulkok és Slugok is. Sikeres stratégia kell a sziget teljesítéséhez.
Taktika: Szerencsére elég időnk van komoly harcosokat kifejleszteni a laborban. A Hulkokat könnyű, a Slugokat közepesen nehéz megverni. A Zipeket Noisemakerrel riasszuk el a táplálékuktól és csalikkal szigeteljük el őket. Már csak meg kell gyengíteni őket Bran kajával, s rájuk ereszteni a legjobb csapatokat.

Island 4: Itt is több feladatunk van. A kis Zip sziget elég nehéz lenne, ha nem ismernénk a taktikát az Island 3-ról. A Hulkok először zsengének tűnnek, de aztán egy váratlan mutáció...
Taktika: Izoláljuk el a Zipeket az élelmüktől és gyengítsük meg őket. A Hulk szigetnél nem csak az ellenfelekkel, de az idővel is meg kell küzdenünk. Ne álljunk le amíg nem teljes a győzelem.

Island 5: Ismét új típusú szörnyek bukkannak fel. A Beast-ek nagyobb és keményebb ellenfelek, mint amiket valaha is láttál (hacsak nem állsz közel a Nobel díjhoz a tenyésztési programodért). Nem lesz könnyű megverni őket, szükség lesz új stratégiákra.
Taktika: Meg kell tanulni egyenként elkapni az ellenfeleket. Szabdaljuk a seregüket részekre, majd egyenként végezzünk velük. Itt már jó hasznát vesszük a SatBeam-nek. Hagyjuk a Hulkokat utoljára.

Island 6: Trükkös sziget. A csaták nagy része a hegyekben, keskeny párkányokon fog eldőlni. A helikopterek sajnos nem mindig oda szórják a hadianyagot ahova szerettük volna.
Taktika: Elsődleges szempont a csapatainknál a Vision és a Mate. A sziget bal oldalán építsünk ki egy hídfőállást. A győzelem kulcsa Noisemakerek helyes használatában és a megfelelő csapatösszeállításban van.

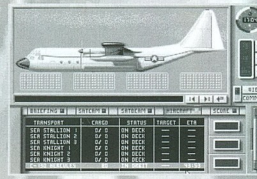
Island 7: Egy kis könnyű pálya a közelgő borzalmak előtt.
Taktika: A jobb alsó sarokban vesd meg a lábadat néhány zajkeltővel és egy erős sereggel, aztán balra kezd meg a hódítást utánpótlással és friss csapatokkal.

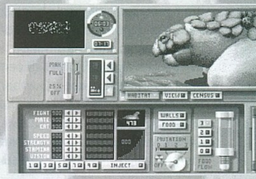
Island 8: Ezen a szigeten minden tereptípus megtalálható. Új ellenfél tűnik fel, ez a Tank. A Tankok nagyok, rosszak és egyáltalán nem szeretnek téged.
Taktika: Ez a sziget már igazán magas szintű csapatokat kíván. Minden eddigi fortélyra szükség van a győzelemhez. Válaszd el csalikkal a Hulkokat a Zipektől, majd egyenként végezz velük. Zajgenerátorokkal kergesd be a Tankokat a mocsárba. Gyorsaság egyenlő fél siker!

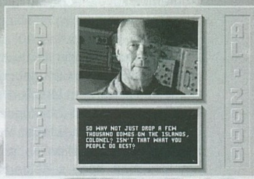
Island 9: Itt már nem kell különböző lényekkel foglalkozni. Ezen a szigeten csak Tankok vannak. Sok Tank. Aki idáig eljutott, annak szerintem már nincs szüksége tanácsra. Ő úgyis jobban tudja!

Ennyi lett volna amit szükségesnek tartottam a játék alapfunkcióinak megismeréséhez. Sokkal több minden van még a játékban, de szerintem rengeteg idő kell ezek felderítésére. Egészen biztosan vannak jobb stratégiák az enyémeknél, minden ötletet szívesen látok. Génkutatók, hadvezérek kezdődjön a hódítás!!!

Mocsy







COOL

GRAFIKA	72
ZENE	75
HANGULAT	71
ÖSSZESEN	73

IBM PC

TESZT ANYAG Maxis

CORRIDOR 7

Kezdetben volt a Wolfenstein 3-D, ez volt az a játék, amit még az amigások is előszeretettel nyúztak a PC-ken. Az izgalmas, gyors, nem túl sok gondolkodást igénylő akció játékban mindenki kedvére mészárolhatta az ellenfeleket. Tavaly decemberben a Wolf készítő gárdája áttörést hozott ebben a játék kategóriában. Megjelent a DOOM. Nem hiszem, hogy van olyan PC tulajdonos, aki nem próbálta ki ezt az őrületet. Óriási piaci siker lett, és ez más cégeket is arra ösztönzött, hogy megpróbáljanak DOOM-stílusú játékokat kiadni.

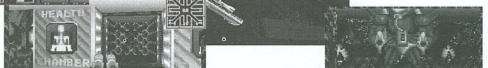
Eme próbálkozások első képviselője a Corridor 7, vagyis a Hetes számú folyosó. A Gametek cég jóvoltából a boltokba kerülés előtt már megkaptuk a kész programot. Előre kell bocsátanom, hogy ugyan a DOOM grafikáját és játszhatóságát nem tudja verni, de a Wolf-ot mind grafikailag, mind összetettségben felülmúlja. Mivel látványban elmarad a DOOM-tól, ezért a hardware igények sem olyan magasak. Egy 386-16 MHz, 2 MB RAM (590 hagyományos) VGA monitor és 8 MB winchester a játék igénye. A játék nem megy tömörített winchesteren. Ez, ha figyelembe vesszük a mostanában megjelent programok követelményeit, igazán szerénynek mondható.

2012-t írunk, a Földön szinte mindenhol a katonai kutatások nagy részét az űrkutatás foglalja le. Ezek között is kiemelkedő szerepet játszik a Mars kutatás. Dr. Donald Fox, az USA vezető űrbiológusa egy furcsa fémtárggyal érkezik vissza a legutóbbi Mars expedícióról. A Delta kísérleti bázisra szállították, a legalsó szintre, amit csak úgy ismernek, hogy a Hetes folyosó. Mivel minden fizikai behatásnak ellenállt, a tudósok legvégül a gamma sugárzáshoz folyamodtak, ez volt életük utolsó hibája. A tárgy egy dimenzió kapuvá alakult, mely összekötötte a Földet egy idegen, erőszakos civilizáció bolygójával.
Szinte az egész Hetes folyosó megsemmisült, mikor alacsony humanoidok özönlötték el a bázist. Egy titkos ügynök szerepét kell magunkra vállalnunk. A mi feladatunk, hogy több mint harminc szinten keresztül átverekedjük magunkat az idegen lények hordáin és megsemmisítsük ezt a kaput a két világ között. Ebben különféle földi és idegen fegyverek lesznek segítségünkre.

Aki játszott már a DOOM-mal, annak a kezelés nem okozhat problémát. Ugyanúgy lehet menteni, tölteni, a kép nagyságát állítani. Új játék esetén négyféle nehézséget választhatunk, az őrmestertől az őrnagyig. Az első két nehézségi fokon már előre megkapjuk a szintek térképeit, az utolsó kettőnél ezt nekünk kell megtalálnunk a játék során. Az őrnagy szinten felmerülő mentális és fizikai problémák miatt a játék készítői felelősséget nem vállalnak.

Személy szerint kapitány szinten vittem végig, így is elég kemény volt. Az **F8** és az **F9** megkönnyítheti az életünket, mivel ezek a gyors mentés és visszatöltés gombjai. Ezeket használtam a legtöbbet. Az **ENTER**-rel a sisakunk üzemmódját állíthatjuk be (normál, éjszakai, és infravörös). A **SPACE** ajtót nyit, számítógépet aktivál, egészségügyi csomagot használ és titkos ajtót keres. A **TAB** a térképet aktiválja, az **M** pedig a nálunk lévő aknákból helyez el egyet a folyosón. Minden szinten van egy, vagy több felvonó, melyeket akkor kell használni, ha a megfelelő számú ellenséget elintéztük azon a szinten.
Az arzenálunkban ötféle fegyver szerepelhet. Kezdetben csak egy oldalfegyverrel (Taser) és egy M-24 C.A.W. (Close Assault Weapon)-nal vagyunk felszerelve. Ez elég gyenge fegyverzet, de később szert tehetünk egy komolyabb mini ágyúra (M-343 Tribarrel Power Blaster). Ez már igen komoly sérüléseket tud okozni. Két idegen fegyvert is megszerezhetünk ellenséges harcosoktól. Ezek energia cellákat használnak, és sokkal nagyobb sérüléseket okoznak, mint az emberi fegyverek. A sugárvető méretét meghazudtoló sebzést tud okozni, a plazmavető pedig a legkomolyabb fegyver, amit a játékban lehet találni.

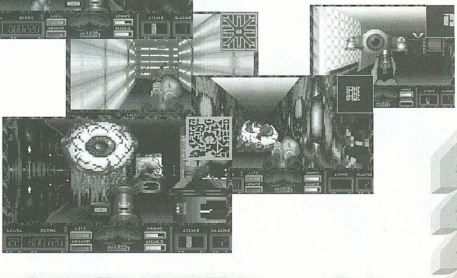
Következzenek a játékban található fontosabb tárgyak és rövid leírásuk. Legfontosabb tárgy talán az adott szint térképe. Amíg nem találjuk meg a szint egész térképét valamelyik rejtekajtó mögött, addig csak a közvetlen közelünkben lévő szobákat láthatjuk. Egy mozgás detektorral is fel vagyunk szerelve, mely jelzi a mozgó szörnyeket, de vigyázat, a lesből támadó, mozdulatlan lényeket nem. Biztonsági okokból a rejtett területeket sem mutatja.



A falakon találhatunk különféle computer terminálokat, melyeket aktiválva kék és vörös biztonsági kódok birtokába juthatunk. Ezekkel a kék és vörös ajtókon keresztül mehetünk. Ha rossz terminált aktiválunk, akkor az riadóztatni fogja a szinten lévő idegen lényeket. Az egészségügyi csomagok 25 %-kal növelik a HP-ink számát, az egészség kamrák (Health Chambers) pedig maximumra gyógyítanak, míg tart az energiájuk. Adrenalin növelő kapszulák 300 %-kal növelik egészségünket, de csak az adott szintre. Komolyabb ellenfelek közelében mindig található néhány Invulnerability Sphere (rövid időre szóló sérthetetlenség). Egyféle testpáncélt is találhatunk, mely 200 %-kal megnöveli a páncélozottságunkat. Több is használható egyszerre. Találat esetén a sebzés egyenletesen eloszlik az egészség és a páncélzat között. Lőszert a falakon lévő automatákból vételezhetünk. Elszórva találhatunk töltényhevedereket is (Ammo Pack), melynek segítségével több lőszert tudunk magunknál tartani. A sisakunk energia forrását is fel tudjuk tölteni a szinteken található elemekkel. (Visor Battery Recharge)

A bázison láthatatlan lézersugarak különféle csapdákat aktiválnak. Ezeket csak akkor vesszük észre ha infravörös üzemmódban vagyunk. Talán a legnagyobb sebzést okozó fegyver a taposó akna. Egy szűk folyosóban csaljunk magunk után néhány szörnyet és rakjunk le eléjük egy aknát, a hatás garantált. Idegen lények nagy választéka található a Delta bázisban. Ezek közül néhányan kevésbé veszélyesek, a többség azonban nagy száma, vagy tűzereje miatt halálos ellenfél.

- **Animated Probe** (Őrző-védő robot, mely gyakran a mennyezeten meglapul és csak az ajtó kinyitása után lendül támadásba. Mindaddig támadnak, amíg meg nem semmisítjük őket.)
- **Rodex** (Kicsiny, gyors lények, melyek nagy számban, de kicsiny tűzerővel támadnak, nem okozhatnak túl nagy problémát)
- **Bandor** (Hagyományos őr metamorfózis képességekkel . Kellemetlen, mikor a fikusz a hátunk mögött átalakul Bandorrá.)
- **Ailoprobe** (Ezek a lebegő szemek főképp a felderítő szerepét játszák és értesítik a harcosokat a jelenlétünkről. Elég gyengék, de nagy tömegben veszélyesek lehetnek.)
- **Ttocs** (Nagy melák nagyobb tűzerővel.)
- **Otrebor** (Középszintű technikus, aki buzgón alakítja át a bázist az idegen lényeknek megfelelő hellyé.)
- **Tenaj** (Főtechnikusok, akik az atmoszféra átalakítót szerelik. Intelligens és rendkívül gyors.)
- **Mechanoid Warrior** (Már messziről lehet hallani és érezni közeledtét. Legjobb hátbatámadni, vagy aknára csalni. Halála után felszedhetjük fegyvereit.)
- **Tymok** (100 %-os harcos, az egyik legkeményebb a bázison. Minimum két akna szükséges a kivégzéséhez. A plazmavetőjére azonban vigyázzunk.)
- **Solrac** (Egy lebegő démonra emlékeztet leginkább, mert szeméből energia sugarakat lövell. Rendszerint szükség van egy nem földi eredetű fegyverre a kivégzéséhez.)
- **Eniram** (Az egyik kedvencem, álcázó képességgel. Csak akkor látjuk, amikor támad, vagy pedig az infravörös üzemmódban van a sisakunk.)



Ennyi tudnivalóval már nyugodt lélekkel elindulhatunk. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ne kerüljenek a hátunkba ellenfelek, mert ez végzetes lehet. Figyeljünk oda minden szokatlan hangra, főként az ajtó nyitásokra. Ilyenkor a térképen láthatók a felénk száguldó szörnyek hada. Ne essünk kétségbe, álljunk be a várható útvonalukba és sorozzuk meg őket. Ezzel a módszerrel szinte sérülés nélkül átvészelhetjük a komolyabb csatákat. Az utolsó két nehézségi szinten minden ellenfelet ki kell irtani, és akkor tudunk a következő szintre átjutni. Ne keressünk logikát a titkos átjárók keresésében, mert nincs. Tiszta szerencsén múlik egy-egy rejtett ajtó megtalálása. Jó módszer egy új szint kezdéséhez, hogy a felvonóból kilépve tüzet nyitunk a semmire. Ilyenkor az összes közelben található lény a zaj irányába kezd haladni. Innentől pedig vadkacsa vadászat a játék.

Azokon a szinteken, ahol nemcsak egy felvonó van, a szint végeztével menjünk ki az új felvonón. Ekkor egy bónusz pályára jutunk, ahol célbalövést gyakorolhatunk, különféle idegen lényeken. Itt a lőszer készletünket is feltölthetjük. A harmincadik szinten már olyan kevés lőszerünk marad, hogy csak idegen fegyvert tudunk használni. Ajánlatos a végére tartalékolni lőszert és sisak elemet. A dimenzió kapu egy nagy villogó szemre hasonlít, amit egy plazma vető sorozattal semmisíthetünk meg, aztán leadjuk az előre megbeszélt kódot a bázis megtisztításáról. Tűzijáték, plecsni, itt a vége fuss el véle.

Fanatikus DOOM rajongók nem fogják letörölni kedvencüket eme játék miatt, de azok akik nem rendelkeznek 486-os géppel és nincs legalább 4 MB RAM-juk, azok szívesen eltöltenek majd ezzel a programmal egy kis időt. Ha nem láttam volna a DOOM-ot, akkor talán őrnagy szinten is megpróbálnám végigcsinálni, de inkább az Inferno-t csinálom meg 100 %-osan. Talán nem ártott volna egy kicsit egyénibbre kitalálni a játékot, túlságosan sok DOOM tulajdonságot lehet találni (sisak, páncél, megcsonkított hullák a plafonon...).

Tímea & Mocsy

MORTAL MOVES

Jó néhány évvel ezelőtt a C64-es tábort egy szenzációsan jó karate program tartotta lázban. A program akkoriban rendkívül magas színvonalúnak számított, és magasan kiemelkedett az akkori bunyós játékok közül. Idén januárig a The Way of the Exploding Fist volt a lista vezető az üsd-vágd játékok között.

Aztán jött a Mortal Kombat... Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. Az azóta is a winchesteremen tartózkodó program Amiga és konzolos verziói hatalmas sikert arattak. Gondolom a készítők nem akarták kihagyni a PC-s sikert sem, ezért elkészítették a játéktermi verzió pontos mását. Egy 386-oson kicsit darabos a mozgás, de egy 486DLC-n már sokkal folyékonyabb a játék. Ne használjunk EMS-t, a program saját maga XMS-ből elkészíti a memória beosztását. Jelent meg már néhány rövid cikk, melyben méltatják a program fő érdemeit, ezért nem is akarok ezekre kitérni, inkább néhány jó tanácsot akarok kezdő és középhaladó harcosoknak elmondani. Legfőképp PC tulajdonosoknak szól a cikk, de más gép tulajdonosok is találhatnak érdekes stratégiákat.

Rögtön kezdjük a speciális mozdulatokkal és kivégzésekkel. Ezek mind kipróbált mozdulatok, ahol valami technikai probléma adódik, arra külön kitérünk.

Sonya Blade, egy amerikai kommandós, a mezőny egyetlen női tagja. A lányoknak ezt a karaktert ajánlom a legjobban, mert kedvenc barátnőm mindig vele szokott elpáholni, ha valami nézeteltérésünk van. Vegyük például azt az alapesetet, amikor a számítógépes végre-valahára barátnőre talál. Na most az esetek 80 %-ban ki nem állhatják a játékokat (nem is értem miért). Mit tesz ilyenkor az átlag ember? Veszekszik, könyörög, megalkuszik, vagy összevesz. Mit tesz a computer játékos? Leülteti a barátnőjét a Mortal Kombat elé, és megtanítja harcolni. A hatás garantált! Nézzük **Sonya** speciális mozgásait billentyűzeten.

- **boszorkány ütés** *(előre, hátra, felső ütés)* Rendkívül hatásos akkor, ha az ellenfél a levegőben van. Rayden repülése ellen kiváló, ha időben tudjuk azt blokkolni. Ha beszorítanak a sarokba, akkor elég gyorsan meg tudunk szabadulni ezzel a módszerrel.
- **lábdobás** *(le + alsó ütés + alsó rúgás + blokk)* Ha barátunkkal játszunk, akkor néha meglephetjük vele, mivel nagyon messzire elér és ez okozza a legnagyobb sebzést. A gép azonban szinte majdnem mindig védi.
- **energia lövés** *(el, el, alsó ütés)*
- **kivégzés** *(előre, előre, hátra, hátra, blokk)* Egy tűzgolyóval elégeti az ellenfeleket, bármilyen távolságról alkalmazható.

Sub Zero, a kék ruhás ninja egy bérgyilkos klán oszlopos tagja. Korábbi útja alatt ő ölte meg Scorpion-t.

- **becsúszás** *(blokk + alsó ütés+alsó rúgás)* Ez nem sebez túl nagyot, de viszont nagyon gyors és szinte mindig bejön. A numerikus billentyűzeten vannak olyan billentyű kombinációk, amikor nem lehet megcsinálni ezt a figurát és Sonya lábdobását. Ilyenkor egyszerűen definiáljuk át a billnetyűzet kiosztást.
- **fagyasztás** *(le, előre + alsó ütés)* Négy másodpercig mozdulatlan az ellenfél és azt csinálunk vele, amit akarunk.
- **kivégzés** *(előre, le, előre, felső ütés)* Álljunk teljesen közel a legyőzötthöz, majd egy erőteljes mozdulattal tépjük ki a fejét a gerincével együtt.

Scorpion, a sárga ruhás ninja, direkt a verseny kedvéért tért vissza a halálból, hogy bosszút álljon Sub Zero-n.

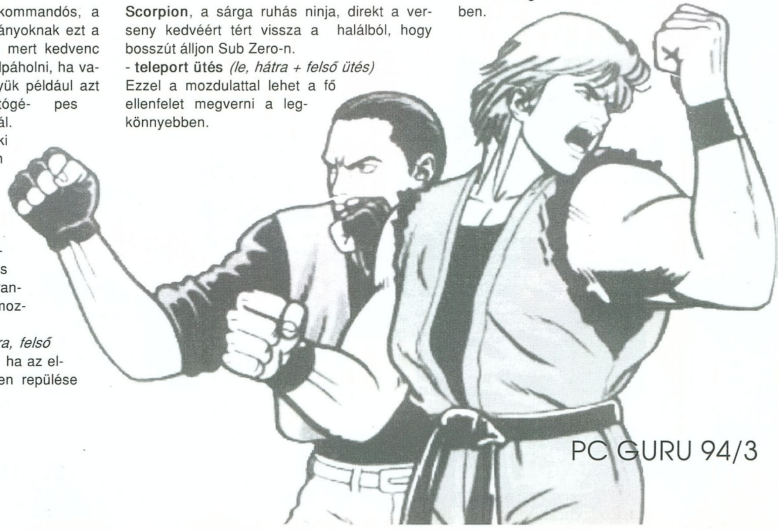
- **teleport ütés** *(le, hátra + felső ütés)* Ezzel a mozdulattal lehet a fő ellenfelet megverni a legkönnyebben.
- **szigony vetés** *(hátra, hátra, alsó ütés)* Igen nagy ennek is a sebzése, azonban túl sokáig marad védtelen a mozdulat után.
- **kivégzés** *(blokk+fel, fel)* Letépi a maszkját és egy lángcsóvát fúj ellenfelére. Egy kicsit álljunk távolabb az ellenféltől, mint amikor lábat akarunk söpörni.

Rayden, a vihar isten, Shang Tsung személyes meghívására jött el a versenyre.

- **elektromosság** *(le, előre + alsó ütés)*
- **torpedó** *(hátra, hátra, előre)* Ezzel a mozdulattal a guggoló ellenfeleket is elsöpörhetjük.
- **teleport** *(le, fel)* Egyik legértelmetlenebb mozdulat.
- **kivégzés** *(előre, előre, hátra, hátra, hátra, felső ütés)* Az egyik legnehezebb kivégzés. Egy jó rúgásnyi távolságra kezdjük meg a mozdulatsort. Siker esetén koncentrált energia sugarakkal lerobbantja az áldozat fejét.

Kano, a Fekete Sárkány maffia banda vezetője. Sonya kommandója elől menekült, amikor elfogták és harcra kényszerítették.

- **ágyúgolyó** *(előre, le, hátra, fel)*
- **késdobás** *(blokk + hátra, előre (védést nyomva tartva))*
- **kivégzés** *(hátra, le, előre, alsó ütés)* Teljesen álljunk az ellenfél elé, és ekkor egy jól irányzott mozdulattal kitépi az ellenfél szívét, ami tovább dobog a kezében.



Johnny Cage, egy amerikai filmsztár, most igazi ellenfelekkel mérheti össze a tudását. Eredetileg Jean Cloud van Damme-t akarták felkérni erre a szerepre, de az nem vállalta (nem tudta mit veszít).
- **tűzlabda** *(hátra, előre, alsó ütés)*
- **árnyék rúgás** *(hátra, előre, alsó rúgás)*
- **ágyék ütés** (és akkor finomak és nőiesek voltunk) *(blokk + alsó ütés)* Nem működik Sonyán, Goron és Shang Tsungon. A többiek ellen viszont kiváló.
- **kivégzés** *(előre, előre, előre, felső ütés)* Szorosan álljunk az ellenfél mellé és üssük le a fejét!

Liu Kang, egy Shaolin kolostor tanítványa, aki azzal a céllal érkezett, hogy visszaállítja a verseny régi becsületét.
- **szuperszonikus rúgás** *(előre, előre, felső rúgás)* Ez az egyik leggyorsabb mozdulat, melyet nagyon nehéz védeni.
- **tűzlabda** *(előre, előre, felső ütés)*
- **kivégzés** *(előre, le, hátra, fel, előre, le, hátra, fel)* Két cigánykerék után irtózatos erővel felüti az ellenfél állát. Fél képernyőnyi távolságról hatásos.

Minden karakter ellen meg van a hatásos stratégia. Minden attól függ, kivel játszunk éppen. A két ninjának nagyon jó és hatásos a köríves rúgása, Kánó a közelükbe sem tud kerülni. A két leghasznosabb támadás a felütés és a dobás. Miután megtanultuk helyesen használni a felütést, senki sem fog távolról ránk ugrani (a kinyújtott lábat is beleveszi az ütési felületbe a program).

Gyakori probléma, hogy a gép eldob minket. Ez ellen csak úgy tudunk védekezni, ha nem csak a védést nyomjuk, hanem a hátra gombot is, ekkor nem tudnak eldobni.

Ne használjuk a speciális mozgásokat állandóan, mert a gép bedühödik és ő is előszedi a veszélyesebb fegyvereit. Csak biztosra menjünk. Talán a leghasznosabb mozgás a repülő rúgás. Ha ötször eltaláljuk az ellenfelet, akkor annak annyi. Blokkolás esetén az ellenfél válasza valamelyik speciális mozdulata lesz. Mivel számítunk erre nem okoz problémát a le és a blokk gyors megnyomása.

Mivel minden speciális mozgás után egy időre mozdulatlan az ellenfél, használjuk ki ezt a pillanatot. Egy jól irányzott, gyors felütés csodákra képes. Nem árt néhány kombinációt betanulni.

Sub Zero hármas kombója: fagyasztás, felütés, becsúszás. Sonyával lepett meg a barátnőm egy gyönyörű sorozattal. Éppen felé szaltóztam, mikor egy boszorkányütéssel fogadott, majd a villámgyors lábdobás következett, amit egy energialövéssel fejezett be. Csak pislogni tudtam.

A legfontosabb stratégia az, hogy játszunk védekezően. Az ellenfél majd elköveti az első hibáját és akkor lecsaphatunk. Nagyon sok problémánk nem adódhat az egyes játékosokkal. Az igazi kihívást az endurance küzdelmek jelentik.

Ne erőltessük az egyik ellenfélnél bevált stílust a másik ellen, hanem váltsunk. A küzdelemben, ha már csak nagyon kevés ereje maradt ellenfelünknek, akkor csaljuk el a képernyő szélére. Itt üssük le, mert különben a beérkező másik karakter komoly ütéseket tud bevinni ha közel vagyunk. A szélről viszont lehetőségünk van távolsági fegyverrel üdvözölni (villám, tűzlabda, szigony). Használjuk gyakran a lábsöprést, ez egyszer egy menetben szinte biztosan bejön. Ne engedjük magunkat beszorítani a sarokba, mert ott csak veszíthetünk.

Kano előszeretettel próbál lehengerelni minket. A blokk után kettő felső ütést vigyünk be neki, majd egy speciális mozgást. Lábsöprésre Sonya a legalkalmasabb, mivel neki van a leghosszabb lába. A két fő ellenfél kezdetben komoly problémát okozhat. Goro egy brutális félsárkány, iszonyú testi erővel. Egyetlen használható fegyver van ellene, s ez a repülő ugrás. A nagy részét valószínűleg blokkolni fogja, de a maradék 20 % találat elég. Amint elesik, rögtön használjuk a távolsági fegyvert, mert mikor tápászkodik felfelé, akkor nem védekezik. Vigyázzunk ha túl közel esik el, mert rendszerint ránkdob egy tűzlabdát. Legkönnyebben Sub Zero tud végezni vele, mivel már fektében le szoktam fagyasztani vele.

Nem egyszer sikerült flawless-re megvernem így Gorot. Shang Tsung már egy kicsit összetettebb egyéniség. Bárkivé át tud változni. A küzdelmet rendszerint három hatalmas tűzlabdával kezdi, ami igen káros az egészségünkre tehát tanácsos leguggolni előlük. Ezután attól függően milyen támadást hajtunk végre, átalakul. Sokszor bejött nekem, hogy csak egyszerűen odamentem hozzá és megkínáltam egy gyors felütéssel. Távoli támadás esetén úgy is talál valamilyen megoldást amivel elkerülheti a sebződést. Kerüljük el az adok kapok stílusú verekedést vele és Goroval, mivel sokkal nagyobb az erejük. Itt sem kell elkapkodnunk a csatákat.

Szépen megfontoltan, az ellenfél hibáira építkezve kell küzdenünk. A végén minden karakterről rövid epilógust olvashatunk, mit is csinált a viadal után. Van még egy harmadik ninja is, a misztikus Reptile. Vele csak akkor küzdhetünk meg, ha a hídon flawless-re megverjük az ellenfelet, kivégezzük és közben a hold előtt elrepül egy figura (Télapó, banya, léghajó...). A zöld ninja ekkor lehív a karók közé, és ott verekszünk meg. Tudja Sub Zero és Scorpion speciális mozdulatait.

Végezetül szeretnék köszönetet mondani Horváth Iván (Lamer king) és Kökény Csaba (Kökény úr) barátaimnak, akik sokat segítettek ebben a játékban. Természetesen minden levelet szívesen látok amelyben a saját élményeitekről számoltok be. Megfelelő számú visszajelzés esetén a legjobb ötleteket az újságon keresztül közreadjuk. Akkor hát, nincs más hátra, mint: FIGHT!

Tímea & Mocsy

CREATIVE ÉSZ KÉP

NAGYKERESKEDÉS

Sound Blaster 2.0	7.000,-	Video Blaster SE	34.300,-
Sound Blaster PRO	10.200,-	Video Blaster FS200	41.200,-
Sound Blaster 16	13.200,-	VideoSpigot	37.000,-
Sound Blaster 16 MultiCD	17.500,-	TV Coder	19.200,-
Sound Blaster 16 MultiCD ASP	21.900,-	Discovery CD16 Pack	44.900,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	21.900,-	Game Blaster CD16 Pack	52.200,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	26.300,-	Easy CD16 Pack	76.400,-
Sound Blaster AWE 32	35.100,-	Digital Edge 3X Pack	95.100,-
Wave Blaster	24.700,-	Aktív hangfal CT-38	2.300,-
ASP Chip Upgrade	6.400,-	Aktív hangfal SBS300	10.900,-

! ÚJDONSÁG !

A számítógép és a televízió összekötése!

Előadások, bemutatók, oktatások hatékony eszköze

PROVIDEO A multimédia világa

A VGA jelet video jellé alakítja, így a számítógépén elkészített tervei, rajzai, programjai illetve egyéb dokumentumai akár közvetlenül video-magnóra vehetők, akár televízión keresztül egyenesen a hallgatóság elé vetíthetők.

-16 millió színben VGA felbontásban,
-32 ezer színben SVGA felbontásban,
-NTSC és PAL rendszerben
-RCA, S-VHS és RGB kimenetek
-képremegés-csökkentő rendszerrel

Ára: 16.800,-

MULTIMÉDIA PC

ESCAPE MULTI D340-SBPRO

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

132.900,-

ESCAPE MULTI D340-SB16

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

135.900,-

ESCAPE MULTI L440-SBPRO

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

146.900,-

ESCAPE MULTI L440-SB16

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

151.900,-

ESCAPE MULTI D440-SB16

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 8MB RAM, 1.2MB,1.44MB floppy, 340MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.

199.900,-

ESCAPE MULTI D466-SB16

Mini torony, 486DX2-66 alaplap. 8MB RAM. 1.2MB.1.44MB floppy. 420MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM. CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3

212.900,-

1034 Budapest, Bécsi út 126-128. Telefon: 188-9569, Fax: 168-9032

VISZONTELADÓK NE KÍMÉLJENEK ! Minden ár ÁFA nélküli

TAMEX COMPUTER

TAMEX Kft.
1142 Budapest, Ungvár u.41.
Tel.: 2511-160 , 252-7116
Fax: 252-7926

3M DS, HD 3,5"	1.140,-
3M DS, HD 5,25"	750,-
3 gombos egér	990,-
Toll egér (Pen mouse)	1.500,-
Egérpad (különféle ábrákkal)	160,-
PC joystick	1.200,-
UNUS 14" üveg monitorszűrő, földelt	1.100,-
1.2 FDD Panasonic	4.950,-
1.44 FDD Panasonic	3.950,-
14" SVGA Color monitor 0.28 DPI	25.000,-
1 MB SIMM	3.950,-
4 MB SIMM	16.900,-
SONY CDU-33A dupla seb. CD-ROM meghajtó, csatolókártyával	19.900,-
Multimédia kit SONY dupla seb. CD-ROM + Soundblaster Pro + 1 játék CD	31.000,-
REEL MAGIC kártya + software (CD-I videó lejátszás)	55.000,-
101 gombos billentyűzet, DTC	2.000,-

1 év garancia!

Az árak a 25 % ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

WIN COMPUTER

1067 Bp. Szondy u. 19. T:153-4304 fax: 117-2834

COMPUTER & MULTIMÉDIA

Sound Galaxy BXII hangkártya hangfalakkal	**5.600,-**
Sound Galaxy 16 bit multikompatibilis hangk.	**12.900,-**
Sound Galaxy 16 bit MPU-401 kompatibilis	**16.000,-**
Aztech CD-ROM dupla seb., ultra cache	**17.000,-**
Joystick Python/super.Warrior/Intruder	**992/1640/2400**
PC-játék: ShadowCaster/F15-flight/F19-flight	**3000/2000/2000**
Dungeon Hack/World of Legend/Cruise f.corp.	**3000/1600/2000**
CD-ROM: Journeyman/Megarace	**3600/7000**
Greatest 3CD-pack(Dune,Shuttle, Lure o. T.)	**3000,-**
...és hogy legyen mibe beépíteni ill.lejátszani:	
386SX-40, 2MB, 120MB, 1,44MB, monoSVGA	**62.900,-**
386DX-40, 4MB, 120MB, 1,44MB, monoSVGA	**75.000,-**
486SX-33 VLB, 4MB, 170MB, 1,44MB SVGA	**107.000,-**
486DX-40 VLB, 4MB, 170MB, 1,44MB SVGA	**118.360,-**
486DX2-66 VLB, 4MB, 170MB, 1,44MB SVGA	**132.000,-**
Samsung 1051A lézernyomtató	**64.000,-**

Áraink az Áfát nem tartalmazzák. A gépekre 1 év garancia.

MIKRO G

A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén várjuk önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941

Ready Computers Kft.

Budapest V., Vadász utca 36.
Tel: 131-0518
Üzletünk szombaton is nyitva: 8-12-ig!

Pécs:	72/311-341
Győr:	96/311-615
Szolnok:	56/374-866
Miskolc:	46/411-174
Debrecen:	52/349-844

IIT 387 DX40 MHz Cooprocesszor
2.552Ft

386 DX40 8k CHACHE	8992Ft	1 MB simm	3.792Ft
386 DX40 128k CACHE	9.840Ft	486 DX 256k C. 3LB	9.720Ft
486 DX16-50 128kB, 2LB	8.796Ft	486 SXL 40 128k C.	16.096Ft

BABY ház + táp ledkijelzővel 3.992 Ft

SONY CDU 33-01 duplasebességű belső CD-ROM meghajtó vezérlő kártyával
17.000 Ft

AT 386 DX 40 4MB RAM 1.2 FDD, 270 HDD, BABY ház
14" SVGA color monitor: 93.246 Ft

SAMSUNG termékek!
14" SVGA Mon 31.200 Ft, 1.2FDD 4.800 Ft
250 MB HDD 24.080 Ft, 340 MB HDD 29.800 Ft
Viszonteladói árainkról érdeklődjön üzleteinkben!

ADLIB:1.896Ft | SOUND BLASTER 2.0 k.:4.496Ft | SOUND BLASTER PRO k.:7.496Ft

MEGRENDELÉSRE: 586 PENTIUM 66 MHz
512 kB Cache, VESA Local Bus, OPTI CHIP SET
119.992 Ft

Üzletünkben megvásárolhatja, vagy rövid szállítási határidővel megrendelheti a kiváló minőségű Hewlett Packard és EPSON nyomtatókat és scannereket is.

Áraink a 25%-os ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak.

CORDINES Computer

1137 Budapest XIII. ker.
Szent István park 2.
Tel / Fax : 1-401-443
Nyitva : H-P, 9-18-ig

Minőségi számítógépek, bővítések kedvező áron !

	210 MB	250 MB	340 MB	420 MB
386SX-40, 2 MB	78990	83060	88560	90540
386DX-40, 128kB, 4 MB	89130	93200	98700	100680
486DLC-40, 128kB, 2VLB, 4 MB	95620	99690	105190	107170
486DX-40, 256kB, 2VLB, 4 MB	114100	118170	123670	125650
486DX2-50, 256kB, 2VLB, 4 MB	116080	120150	125650	127630

A konfiguráció tartalmaz: 1.2 MB FDD, 101 g. bill., Baby ház, Axion color SVGA monitor 0.28, 512 kB VGA vezérlő, soros, párhuzamos, game port

Egyéb bővítések :

1.44 MB FDD, Chinon	3.998,-	Sound Blaster Pro	10.980,-
SONY, Panasonic CD ROM, Multi Session, dupla seb.	18.900,-	Sound Blaster 16 Basic	12.500,-
		Sound Blaster 16 ASP	16.600,-
Olivetti 105-S nyomtató 9 tű, A4, színes	11.000,-	Gravis Ultra Sound	19.700,-
		Számítógép-asztal	11.000,-

Kérjen részletes árlistát postán, vagy faxon ! Jó parkolási lehetőség, látogassa meg üzletünket !
A fenti árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Hardware garancia 1 év !

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a GURU címén

Kedvező terjesztési feltételek!

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

SEGA

MEGADRIVE II & MASTERSYSTEM,
SEGA JÁTÉKOK, GÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK
HATALMAS VÁLASZTÉKBAN !

PC

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK, MOUSE-OK
MOUSE PADOK, ÜRES LEMEZEK.
MICROSOFT AKCIÓ!!!

AMIGA 500 & COMMODORE 64

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

NINTENDO

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Cím:
Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.

SABRE TEAM

Nemrégiben jelent meg a KRISALIS cég által forgalmazott "Sabre Team" PC-s átirata, ez adta az apropót, hogy ismét foglakozzunk a programmal az újság hasábjain. Az Amigás változat a maga idejében nagy sikert aratott, nem is alaptalanul. PC-n azonban időközben megjelent az UFO, és ez némileg megváltoztatta az erőviszonyokat.

Aki még nem hallott volna semmit a "Sabre Team"-ről, annak egy mondatban annyit, hogy a program olyan mint egykoron a Laser Squad volt, csak szebb a grafikája és mások a küldetések. A játék ikonjai rendkívül egyértelműek, úgyhogy kb. 10 perc után mindenki rá fog jönni mindenre magától. Ezért aztán ez a két oldal egy teljes leírás helyett inkább egy-két érdekességet, valamint az angolul kevésbé tudóknak a küldetések leírását fogja tartalmazni. Kb. ennyi elég is a végigjátszáshoz.

Amikor azt írtam, néhány érdekességet fog tartalmazni a cikk, elsősorban egy táblázatra gondoltam. Ez a táblázat igazából azoknak a játékosoknak fog segítséget nyújtani, akik mélyebben bele akarják ásni magukat a játék stratégiai részébe, de talán a kevésbé profik is hasznát tudják majd venni. A programban az alkotók minden egyes létező fegyverhez két értéket definiáltak. Az egyik érték azt határozta meg, hogy amennyiben az adott fegyvert elsütik, a detonációt mekkora sugarú körön belül lehet majd meghallani. A leghangosabb fegyvert 14 mezőnyi távolságon kívül már nem lehet hallani, ami annyit jelent, hogy ha géppisztollyal (természetesen speciális géppisztollyal) leadunk egy sorozatot, akkor durván két szobával arrébb Józsi bácsi nyugodtan nézi tovább a meccset.

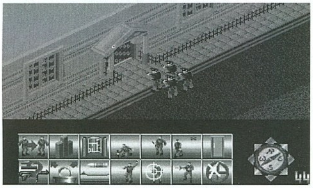
Egy kilőtt lövedék pusztításának mértéke a lövedék által megtett út arányában mindig csökken. Minden fegyvernek van azonban egy meghatározott távolsága, ameddig a belőle kilőtt lövedék a maximális hatást -azaz pusztítást- éri el. A fegyverekhez beállított második érték tehát ezt a távolságot határozza meg.

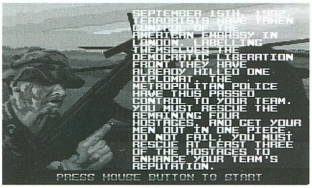
A játékban lehetőségünk van, úgymond, "csípőből lőni". Ez azt jelenti, hogy amennyiben a kör végén maradt pontja az embereinknek, és valamelyik ellenfelünk saját mozgása közben "beúszik" egyik katonánk látóterébe, akkor annak lehetősége van egy sorozatot ráereszteni. Persze ez csak akkor működik, ha emberünknek megfelelő mennyiségű pont áll rendelkezésére. Mivel azonban többnyire nincs meghatározva, hogy hány kör alatt kell teljesítenünk a küldetést (legalábbis én nem találkoztam ilyen időlimittel), mindig érdemes pontokat tartalékolni.
Ellenfeleink is ugyanezt teszik, így amennyiben egy mód van rá, nyitott ajtók előtt csak nagyon óvatosan haladjunk el, lehetőség szerint minél távolabb tőlük. Egy körben csak egy lehetőségünk van a csípőből lövésre, de egyáltalán nem biztos, hogy az az egy megadatik.

Katonáink sokszor nem halnak meg, csak megsebesülnek egy-egy találat után. Ha golyóálló mellény van rajtuk, akkor természetesen még nagyobb az esélyük a túlélésre. A sebesülések ellátására azonban nem árt egészségügyi csomagot is magunkkal vinnünk, akinél ugyanis ez van, az körönként körülbelül 5%-át visszanyeri elvesztett életerejének. Ha egy katonánk megsebesül, de túléli a bevetést, érdemes egy küldetés erejéig pihentetni, mert a következőre már teljesen fel fog gyógyulni. Most pedig lássuk a várható missziók leírását.

Mission 1: Embassy Siege

Terroristák foglalták el a londoni Amerikai Nagykövetséget és négy túszt tartanak fogva az épületen belül. Elsődleges feladat megtalálni azokat a szobákat, ahol a foglyokat őrzik, majd kiszabadítani és biztonságos helyre vezetni őket. Ha nincs más lehetőség, a terroristák teljes eliminálása is megoldás lehet,





amennyiben ez nem veszélyezteti lényegesen a fogvatartottak életét.
Egy túszt úgy tudunk az irányításunk alá vonni, ha az egyik csapattagunk valamelyik szomszédos mezőre áll, és arccal a fogoly felé néz. Ezek után a fogoly is csapatunk tiszteletbeli tagjává válik, tehát ugyanúgy tudjuk majd irányítani, mint bármelyik másik katonánkat. A program akkor értékeli sikeresnek a küldetést, ha az összes túszt biztonságos helyre vezetjük (ki a házból), vagy sikerül minden terroristát elpusztítanunk.

Mission 2: Jungle POW Camp

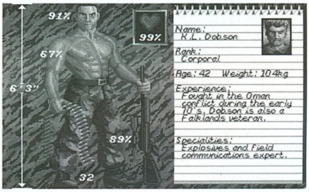
A hadifogolytáborban négy embert tartanak fogva, csak azt nem lehet tudni, hogy pontosan hol. A feladat megtalálni a foglyok celláit, kiszabadítani és a táboron kívülre vezetni őket. Onnan majd egy megfelelő légi járművel fogják biztonságos helyre szállítani valamennyiüket.
A küldetés teljesítéséhez mind a négy foglyot, majd ezután csapatunk megmaradt tagjait biztonságos helyre -azaz a táboron kívülre- kell vezetni.

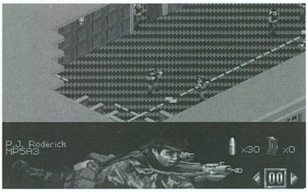
Mission 3: War Games

Egy földalatti katonai bázison négy berendezést helyeztek el, melyek mindegyike rakéták indításához szükséges kódokat tartalmaz. Feladat a gépek elpusztítása.
A küldetés teljesítéséhez mind a négy gépet totálisan le kell rombolni. Ahhoz, hogy egy gépet sikerüljön teljesen kiiktatni, legalább három találatot kell kapnia. A feladat teljesítése után a még életben lévő kommandósainkat ki kell vezetni a bázisról, hogy légi úton biztonságba szállíthassák őket.

Mission 4: Liner Hijack

Terroristák elfoglaltak és eltérítettek egy utasszállító óceánjárót, az ártatlan utasokat és a személyzet tagjait fogva tartják.
A küldetés teljesítéséhez az összes fedélzeten lévő terroristát el kell pusztítani, hogy a hajó vissza tudjon állni az eredeti irányába. Az utolsó ellenfél halála után a gép a küldetést automatikusan teljesítettnek veszi.





Mission 5: Missile Guidance

Egy rakétagyárban négy különleges számítógépet használnak a rakéták speciális irányzórendszerének programozására.
Feladat a gépek elpusztítása.
A küldetés teljesítéséhez mind a négy gépet totálisan le kell rombolni. Ahhoz, hogy egy gépet sikerüljön teljesen kiiktatni -csakúgy, mint a harmadik küldetésben-legalább három találatot kell kapnia. A feladat teljesítése után a még életben lévő kommandósainkat ki kell vezetni a bázisról, hogy légi úton biztonságba szállíthassák őket.

Hát ennyi lett volna a küldetések ismertetése, most már csak egy amolyan szubjektív értékelésféle van hátra, mely persze csak az én személyes véleményemet tükrözi. A grafika nem rossz (persze csak az ilyen stílusú játékokhoz viszonyítva), de azért nem is voltam nagyon hanyattvágódva tőle. Véleményem szerint kevés berendezési tárgyat helyeztek el az egyes helyszíneken, azaz más szóval - kevés a fedezék. Helyenként nagyon idétlenül éreztem magam, amikor kommandósaim a szoba közepén álltak, és csendesen imádkoztak, hogy senki se nyissa rájuk az ajtót, mert akkor biztosan nem élem meg a következő kört. Mivel nincs hová bújni, többnyire csak reménykedhetünk, hogy a terroristák ne találjanak el "arrajártukban".

Fegyver	"hallótávolság"	"100%-os pusztítási távolság"
MP5A3	12	3
MP5SD	8	3
MP5K	12	3
Accuracy Int. PM	6	5
SLR	6	4
M16A2	12	7
L2A3	10	3
SA-80	6	4
L7A2	14	7
G3	6	4
Stun Grenade	12	0
CS GAS	2	0

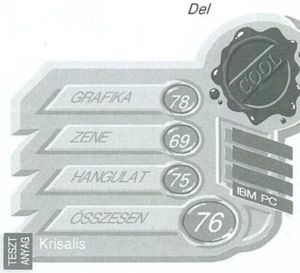
Nem hiszem el továbbá, hogy ha egy kommandósnak két méternél messzebbre kell lőnie, akkor majdnem biztos, hogy elhibázza a célt. Persze erre most mindenki azt mondhatja, hogy miért nem egy jó lövővel próbálkozok, de sajnos ez többé kevésbé azokra is igaz. Fedezékek hiányában pedig nem kifejezetten egészséges egymással szemben állni és pufogtatni, nem beszélve arról a nem egészen elhanyagolható tényezőről, hogy a terroristáknak nincsenek célzási gondjaik... Persze ezt a kérdést meg lehet közelíteni a másik oldalról is, azaz a játék kellemesen nehéz (még könnyű fokozaton is), tele van kihívásokkal, egyszóval küzdelmes órákat kínál a játékosnak. Mindenki döntse el maga, hogy melyik verziót fogadja el a leírtak közül...

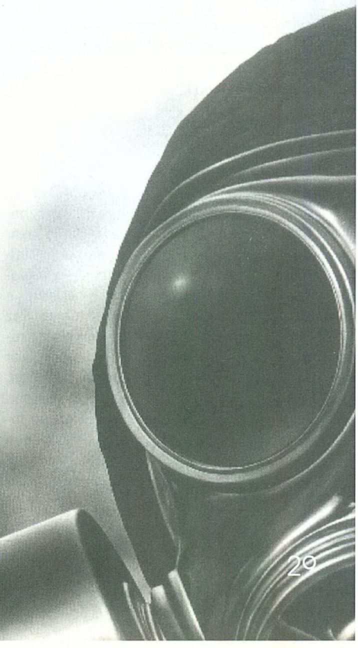
Az ikonok magukért beszélnek, ezért elméletileg nagyon kényelmesnek kéne lenni a játéknak, valójában azonban az irányítás mégis egy kicsit körülményesre sikeredett. Rendkívül fárasztó tud lenni például, hogy folyton a "MOVE" ikonra kell clickelgetnünk, ha mozogni szeretnénk valamerre.

A másik nagy hiba a scroll hiánya. Képtelenek vagyunk ugyanis szétnézni a környezetünkben, még a látószögünkön belül sem. Térképünk azért van a területről, de a nézelődés szintén kemény pontokba kerül, így ezt az opciót csak nagyon megfontoltan használhatjuk. Az ellenfeleinket csak akkor vesszük észre, ha pont egy vonalba esnek a tekintetünkkel. Ez gyakorlatban annyit jelent, hogy ha én észak felé nézek, és északkeleti irányban tőlem kb. másfél méterre áll egy terrorista vagy egy túsz, akkor akár gond nélkül el is mehetek mellettük, anélkül, hogy észrevenném őket.

A küldetések szerintem nagyon egysíkúak, egy darab új ötlet sincs bennük, és ráadásul kevés is van belőlük. Egyszóval a program 1994-es mércével nézve (és figyelembe véve az előbb felsorolt bosszantó hibákat) hagy némi kívánnivalót maga után, és ezen az sem segít, hogy a feladatunkat a multimédiás kor szelleméhez méltóan egy komoly hang elmondja angolul. A műfaj jelenlegi királya tehát szerintem továbbra is az UFO maradt, mely egyszerűen szólva mindenben felülmúlja a "Sabre Team"-et!

Del





DOOM

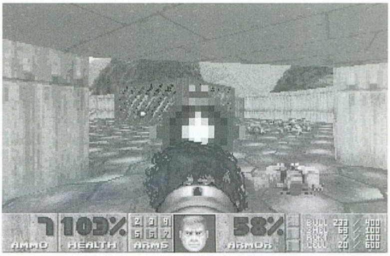
Az ID Szoftverház a Doommal olyat alkotott, amit eddig még senki - egy olyan félelmetesen jó játékot, fenomenális kóddal a háta mögött, amelyet már fél éve nem tudok abbahagyni. Január óta más programot nem is töltök be PC-n, ha egy kis kikapcsolódásra vágyom.

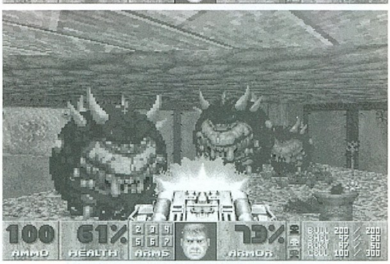
Nemrég érkeztek meg a kiegészítő lemezek, amely felinstallálása után az ultra-violence fokozaton túl egy Nightmare üzemmód is elérhető. Itt, ha egy játékos üzemmódban játszunk, a szörnyek 20 mp után felélednek, s ezért fejben kell tartani a hullák helyeit is- de ez nem minden. A szörnyek teleportálgatnak, így ne lepődjünk meg, ha hirtelen mellettünk terem egy ellenség s fejbe lő. Ezentúl a tűzgolyók is kétszer olyan gyorsan közlekednek a pályán, mint azelőtt. Szerintem ez a fokozat végigjátszhatatlan így, de erre a program is figyelmeztet: a nightmare fokozat a soros vagy párhuzamosan összekapcsolt gépek esetében indokolt- itt ugyanis a program teljesen másképp működik.

Indokolt volt hát a GURU-ba is beszerezni egy másik 486-os PC-t, amelyet a soros porton át összekötöttünk egy másik géppel - így született ez a cikk is. Ha két gépet összekötünk, egyszerre játszhatunk egy társunkkal vállvetve vagy akár egymás ellen is! Nem lehet eleget méltatni a programot, s aki már kétszer is végigjátszotta ultra-violence üzemmódban, s az ellenségek már túl pitinek tűnnek, az kihívhatja a legjobb barátját egy kis leszámolásra. Ha túl jó lelkűek vagyunk, akkor játszhatunk cooperative üzemmódban is, ekkor egy helyről indul mindkét (három, négy) játékos, s a beállított nehézség fokozaton kell ügyeskednünk. Tökéletesen össze lehet hangolni a munkánkat: az egyik kinyitja az ajtót, a másik már rögtön tüzet nyit a bentlévőkre, míg a harmadik játékos a hátunkat fedezi...

Szóval a cooperative játéknak is megvannak az előnyei, de a Deathmach showdown igazi kihívást jelenthet mindenkinek. A legelső pálya (knee-deep in the dead) bizonyult a legjobbnak erre a célra, hiszen a sok felszedhető fegyver mind-mind többféle kivégzési lehetőséget kínál. Ekkor döbben rá az ember, hogy a gonoszságnak nincsenek határai: berregő láncfűrésszel üldözzük a shifttel rohanó barátunkat, vagy csak egy "bingó" felkiáltással a space gomb megnyomásával egyidőben a surrogó hangot rövidesen felváltja egy robbanás, amibe halott társunk halálsikolya vegyül.

A pályákon annyit játszhatunk, amennyit akarunk, az exiten kijutva a következő pályát kezdjük aktuális felszerelésünkkel. Halál esetén a fegyvereink eltűnnek, s az általunk cipelt töltények is! Az egyik legélvezetesebb rész a Shores Of Hell utolsó pályája, ahol a cyberlord küldi a rakétákat felénk: ezt a pályát együttes erővel is nehéz végigcsinálni (vigyázat, nehogy a másikat találjuk hátba rakétainkkal)!





Ha nincs rá lehetőségünk, hogy kihívjuk a barátunkat egy Doom partyra, akkor javasolhatom a Randoom c. prg. használatát. Ezekkel a meglévő pályákat tudjuk átdefiniálni, így a játék még hosszabb életű lesz. A pályákat már szabadon csereberélhetjük barátaink közt. Kb. 15 féle véletlen generátor van amit elindíthatunk, s így bizonyos tárgyak és szörnyek is átíródnak.

Sikerült olyan pályákat összeállítanom, ahol az 1 pálya 1 szintje tele volt rakétavetőkkel: gyönyörű volt nézni egyes monsterek szétplaccsanását, vagy mélyrepülését a rakéták használata után.

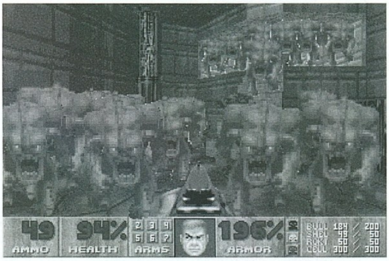
A pálya vége felé azért feltűnt egy-két démonlord is, de a cél az volt, hogy 50 rakétával jussunk át a köv. pályára, ahol démonlordok hadserege állta utunkat. Kint a szabadban a harmadik szint végéről ismert óriáspók irtott, de a titkos pályák megtalálása után egy BFG9000-es birtokában már gyerekjáték volt az egész.
Rendkívül izgalmas pályák után jött a felüdülés, a berserk pályamódosítóval iszonyú sok berserk láda került a földre, minek következtében ezt a pályát kikiáltottuk a harcművészetek pályájának: csak ököllel volt szabad irtani (egy-két kivételes helyzettől eltekintve). A következő szinten kb. 30-40 beholder próbált minket az első ajtó kinyitása után fogadni, de ha megtaláltuk a BFG9000-et, akkor volt egy pár százalék esélyünk ellenük!!!
Szóval ügyesen használva az intelligensre megírt pályamódosítókat ismét betölthetjük a Doomot. Hogy mit is csináltam addig míg meg nem kaptam a randoom programot? Hát, démonlordokat irtottam először golyószóróval, aztán puskával majd pedig pisztollyal(!!), az első szint pályavégén! Majdnem sikerült elérnem azt is (ultra-violence fokozaton), hogy csak pisztollyal kiirtottam az utolsó szintet!

Egy szónak is száz a vége: Doom őrület van mindenhol, még a New York Times szerkesztőségében is ezt a programot veszik elő, ha hálózatban akarnak valamit játszani a szerkesztők!

A TITKOS PÁLYÁK. Ezek mindegyike eszeveszett pusztítást ígér, az első például a katonai központba repít minket, ahol meg kell tanítanunk egy-két katonát és monstert kesztyűbe dudálni! Minden epizódnak van egy titkos pályája. Ezekre úgy tudunk eljutni, ha a pályánál két exitet találunk. Minden szörny kiirtása után a kézenfekvő exiten kimenve továbbjutunk a következő pályára, míg az elrejtett exit a titkos pályára repít.

A harmadik szinten nem jutottam titkos pálya közelébe! Azért az első pálya titkos szintjére való jutást elárulom, mert nem túl könnyű (thanx Champdoor for tipp!). A harmadik szint (ha jól emlékszem) az, amelyiknél egy kék villogó fejet láthatunk távolról, ami egy talapzaton van, de nem tudunk bejutni hozzá! A csel: nyomjuk meg azt a kapcsolót, amit a tűzgolyókat dobálók védenek. Ezek után kinyílik egy fal, ahol egy kis lépcsőmászás után bejutunk egy körfolyosóra. Itt két kijárat is van, amelyek akkor nyílnak, ha a lépcsők közepe tájára nem érsz. Ekkor rohanni kell a körfolyosó irányába, s ha elég gyorsak voltunk, még épphogy bejuthatunk az egyik titkos ajtón. Innen már gyerekjáték az egész!

Az előző cikkemben egy billentyűről nem írtam, az F11-ről, ami a monitorunk gamma korrekcióján segít. A V1.2-es Doomban már 4 fokozatban állíthatjuk a képernyő sötétségéhez a játékot. Még leírok azért egy-két billentyűt amelyeket nem ismertettünk, de azt hiszem minden vérbeli doomos egyetért velem, hogy aki ezeket a billentyűket használja, az csirke! Szóval a billentyűk:



IDDQD - isten üzemmód
IDCLEV - pálya és szintmegadás után odaugrunk
IDCHOPPERS - egy üzenet
IDKFA - teljes fegyverzet
IDSPISPOPD - falonátjárás
IDBEHOLD - egy sornyi egész kellemes dolgot tudunk cselekedni. Hat meglévő opció közül lehetünk: Berserkek (**S**), halhatatlanok (**V**), láthatatlanok (**I**), sugárzásvédettek (**R**), fényt kérhetünk (**L**), és az egész térképet felfedhetjük (**A**).

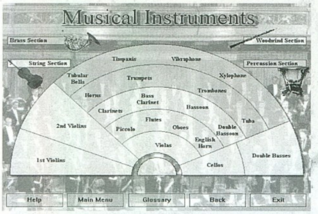
Ha pedig már nem akarod elővenni a Doomot, de egy hasonlóan színvonalas lövöldözős játékra vágysz, vedd elő a Raptort, ami egy gyönyörű lövöldözős játék, sok extra fegyverrel. Amit eddig a PC-sek hiányoltak, az most itt van, ugyancsak az ID szoftverház segítségével: menj az űrhajóddal és pusztítsd el az összes földi és levegőbeli objektumot! Játéktermi színvonal a TE PC-den is!

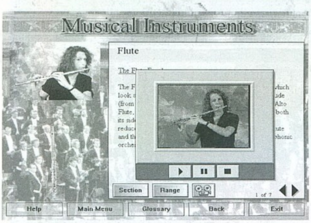
Utóbbi időben találkoztam még a Space bats from hell c. kis shareware proggyval is, amit a POP software készített. Ez tökéletesen tükrözi a '90-es évek játéktermi hangulatát, a játék leginkább a Galaxianshoz hasonlítható. Szóval mindent összevetve van itt elég lőnivaló a PC-den is, csak győzd space billentyűvel!

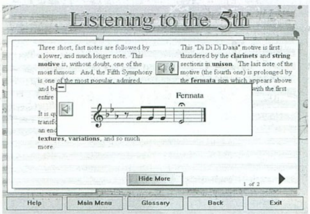
Rakétás Masell

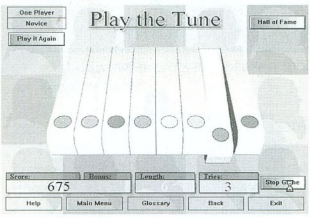
Beethoven's 5th

The Multimedia Symphony









Közel egy időben két hasonló CD-t kaptunk: komolyzenei darabot dolgoznak fel a Windows nyújtotta multimédiás eszközökkel.

Beethoven's 5th - The Multimedia Symphony az ötödik szimfónia rejtelmeibe vezeti be az érdeklődőt.

Beethoven's Biography - a zeneszerző életének ismertetése.

Listening to the 5th - a szimfónia hallgatása. Nem csak egyszerűen meghallgathatjuk, hanem szinte ütemről-ütemre részletes elemezését is megkaphatjuk az elhangzó zenének.

The 5th's Structure - az 5. szimfónia szerkezete

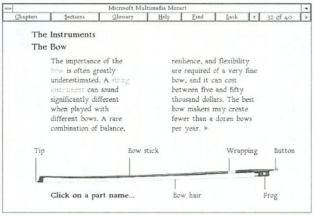
Musical Intruments - a szimfonikus zenekar ülésrendjéből kiindulva ismerkedhetünk az egyes hangszerekkel - a nevük és a fontosabb tudnivalók mellett rövidebb animációval kombinált megszólaltatás élményében is részünk lehet. Hasonlóan az egyes hangszer csoportok (pl. fafúvósok) együttes megszólalását is tanulmányozhatjuk.

Games

- Play the Tune - a fordulónként egy-egy hanggal hosszabbá váló dallamot kell visszajátszani.
- Match the Tune - egy zenei memóriajáték, rövid - néhány taktusból álló - zenei részletek helyét kell megjegyezni és párosítani.
- Tune on the Trivia - a feltett kérdésre a négy lehetséges válasz közül kell a helyeset kiválasztani.

CD Player - Ha 'csak' egyszerűen zenehallgatásra vágyunk, válasszuk ezt az opciót.

Ha valamelyik zenei fogalom megértésében problémánk lenne, akkor a szövegben elhelyezkedő hivatkozásokon végiglépkedve részletes információt kaphatunk. A program mellé semmilyen kezelési útmutatót nem kapunk, a 6 pontba foglalt installálási útmutató a program Help-jének tanulmányozását javasolja.



Microsoft Multimedia Mozart The Dissonant Quartet-je más jellegű zenei élményt kínál, és a program kialakítása is teljesen eltér. A programban animációk nincsenek, talán ezt kívánja pótolni az, hogy minden kiírt szöveg kívánságra felolvasásra kerül.

A Word from the Author - a programozó előszava.

Pocket Audio Guide - a kvartett részeit hallgathatjuk meg.

The Instruments - a hangszerek ismertetése (a kvartett hangszerei, anatómiájuk, a vonó, út a koncertteremig).

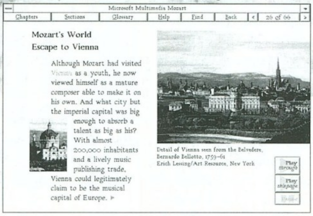
Mozart's World - nem csak életrajzi adatokkal, hanem Mozart korának Európájával is megismerkedhetünk (Haydn, Bécs stb.).

Quartet Listening - a kvartett egyes részeinek (motívumainak) elemzését olvashatjuk és közben Mozart zenéjét hallgathatjuk.

A Close Reading - a teljes zenemű elemzése. Lehetőség van a zenehallgatásra úgy, hogy az éppen elhangzó részre vonatkozó információk kiírásra kerülnek a képernyőre.

Mozart Bibliography - Mozart-tal kapcsolatos irodalom ismertetése. Nem egyszerűen csak az írókat, címeket stb. sorolja fel, hanem keretszövegbe foglalja az irodalmi hivatkozásokat.

A Mozart CD is kínál játékot: különböző témakörökben és nehézségi szinteken mérhetjük le, hogy mennyire vagyunk jártasak a Disszonáns Kvartett-ben. A játék maximum négy játékos által játszható.

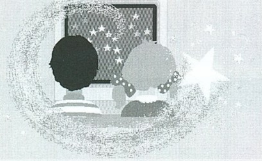


the Dissonant Quartet

A programhoz néhány oldalas installálási utasítás tartozik. A kezeléssel kapcsolatos információkat szintén a Help-ből tudhatjuk meg (ha szükségünk van rá).

A Mozart CD-t a Microsoft Magyarország Kft-től, a Beethovent a Software Toolworks-től (Mindscape) kaptuk tesztelésre.

(JOCO)



Primary Works

A számítógépes programok egyre fiatalabb korosztályt vesznek célba. Íme egy újabb programcsomag, mely 4 külön-külön megvásárolható, de végül egy egységes rendszerré alakuló, programból áll. A programcsomag a 3-12 éves korosztálynak készül, de egyes részein pl. 5-9 éves kor megjelölés áll.

A programcsomag a következő részekből áll:

First Steps

• Collage

Ebben a program részben kis képrészleteket (kivágásokat) mozgathatunk egy fix háttérkép előtt. A háttereket a Paintpot, a kivágásokat az Animate, ill. Snippet segítségével hozhatjuk létre. A létrehozott képet történetekbe (story) szervezhetjük, így kisebb történetek meséléséhez használhatjuk illusztrációként.

• Move-it

Egy vízszintesen, vagy függőlegesen felszeletelt képet kell a darabok felcserélésével visszaállítani. A kép lehet a programhoz adottak valamelyike, vagy a Paintpot-tal rajzolt kép. Az Options-ben lehetőség van 3, 4, 6, ill. 8 függőleges és 4 vagy 8 vízszintes csíkra vágás közül választani. A feladat végrehajtását időre és lépésszámra pontozza a program.

• First Steps

E programrész négy további részre tagozódik: *Fish* - itt egy halat kell az otthonába (home) juttatni, a választott nehézségi

szinttől függ a pályán elhelyezkedő akadályok száma. *Net* - a feladat hasonló, de itt egy labirintuson kell átvezetni a halat. *Faces* - a többitől eltérő fejet kell kiválasztani. *Houses* - a megadott házzal teljesen megegyezőt kell kiválasztani a másik négy ház közül.

• Matching

Az ismert Memória játék - párosítani kell a 'kártyákat'. 4, 6, 8, 12 vagy 16 képpel játszható.

Second Steps

• Click

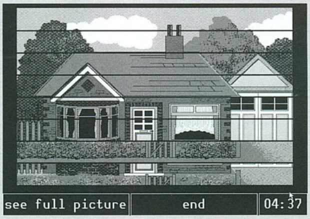
Egy vetélkedőkhöz felhasználható segédeszköz. A kép egy részlete fedhető fel kattintás segítségével. Minden képrészlethez szöveges információ is rendelhető. Megadható az egyszerre felfedett képrészletek és a teljes megmutatáshoz szükséges kattintások száma is.

• Slide-it

A képkockák tologatásával kell az eredeti képet visszaállítani. 3×2, 3×4, 4×4, 6×4 és 8×4-es felosztású képekkel játszhatunk.

• Point

Ennek segítségével képeket hozhatunk létre előredefiniált alakzatokból. Lehetőség van újabb alakzatok létrehozására, a színeik állítására.



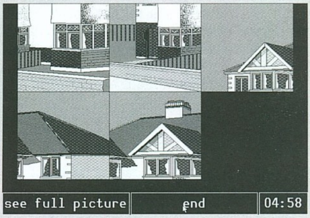
Little Author

• Minnie

Inkább az olvasással ismerkedőknek nyújthat támogatást a szövegszerkesztési funkciókat megvalósító programrész. Lehetőség van kifejezéstárak kialakítására, így egyes szavakat nem kell betűnként begépelni. A maximum négy, egyszerre használt kifejezéstárhoz színeket rendel a program.

További érdekes lehetőség a tesztek kialakíthatósága. Itt a csillaggal jelölt helyekre kell beírni a hiányzó betűket (szavakat).

A programban 29 betűkészlettel (köztünk speciális szimbólumokkal - pl. morze jelek) írhatunk. Lehetőség van a nyomtatásra is (akárcsak a programcsomag más részeiben).



Little Artist

• Paintpot De Luxe

A programcsomag rajzolóprogramja. Négy alapvető működési módja van: *play* - itt ún. color-cycle animációkat készíthetünk (szivárvány hatás). *Doodle* - hat különböző ecsettel festhetünk. *Sketch* - a doodle-hoz hasonló, de lehetőség van 9 ecset használatára, folytonos vonalat húzhatunk, használhatjuk a kitöltést és az Undo-t. A legmagasabb használói szint a *Design* - ekkor a megszokott rajzeszközök állnak a rendelkezésre: vonalhúzás, festékszóró, kitöltött/kontúr kör és téglalap, szöveg, nagyító, kivágások.

• Animate

Egyszerű, négy képkockás animációk létrehozására szolgál, melyeket más programrészekben használhatunk fel. Az animáció négy fázisát a Snippet programrész segítségével hozhatjuk létre.

• Snippet

A kivágásokat, ill. egyéb kis képeket készíthetünk a Collage és az Animate részekhez. A kivágás méretét a program automatikusan kiszámítja, így az alapértelmezés szerinti 143×207 képpontos rajzfelület bármely része használható.

A programcsomag mind DOS, mind Windows alatt használható. Lehetőleg a C: meghajtóra installáljuk a programcsomagot, mert egyébként kézzel kell kijavítani az egyik batch-file-t. És talán itt célszerű megemlíteni, hogy saját file kezelési módszert használ annak érdekében, hogy a 8+3 filenevek helyett 15 karakteres azonosítókat rendelhessünk az egyes file-okhoz.

(JOCO)

Na jó. Látom, hogy itt most már nincs mese, muszáj lesz előbb-utóbb megcsinálnom a tavaszi nagytakarítást. Ez annál is inkább esedékes, mert egyrészt már amúgy is nyár van, tehát így is késtem egy icipicit, másrészt nem lenne egy nagy hülyeség a felhalmozódott leveleket kiszórni innen valahova, mert lassan már nem férek el tőlük. Bár, ha jól körülnézek, azért akad itt még egy kis hely, szóval talán mégiscsak el lehet még halasztani azt a takarítást... Hmm, hmmmm... Persze ebből nem kell mindjárt arra gondolni, hogy utálnék takarítani, nem nem, erről természetesen szó sincs, különben is mindenki tudja rólam, hogy milyen rendszerető ember vagyok, mindössze arról van szó, hogy éppen nem érek rá, mert, öööö, izé, azaz, vagyis, ööööö, aha, persze! Hiszen éppen levrovot írok és mindenek előtt ez a legfontosabb dolog. És ha levrovot írok, az egyben azt is jelenti, hogy fogynak a levelek, tehát a rendnek is automatikusan ki kell alakulnia. Ez igazán remek. Hát akkor lássuk.

PC-s jelölt antikémikus

Keeedves Brazil Bácsi! Szervusz, kérlek! Tudod, az én drága egyetlen (kettetlen, mert ketten vannak, kaccc!!!) szüleim beígértek nekem egy "pécészámítógépet" (anyám szokja így mondani), de csak abban az esetben, hogyha javítanék kémiából (nevetséges, nem?). Ezt megelőlegezve szeretnék bizalmas információkat kapni a következőkről: 1. Miért van az, hogy sokan nem javasolják az ékezetes billentyűzetet? 2. Mi a nyavala az a CovBoy? 3. Van-é valamilyen 5leted (kaccc!!), hogy milyen hangkártyát vegyek? 4. Milyen gépekkel dolgoztok a szerkesztőségben? 5. Mér' pont GURU az újság címe? 6. Szoktad nézni a Monty Python repülő cirkuszát? 7. Miért (nem)? 8. Mit kérdezzek? Többet nem kérdezek, de majd legközelebb!!! (zene, fényváltás... kaccc!!!) Ui.: Tök jó a GURU! (Figyelem a levrovot: mindenki ezt írja. Nem unod?) Ui2.: De azért lehetne benne egy kicsivel több mászkálós játék! Ui3.: A 93/2-es PC GURU-ban a Tornado értékeléséből csak a "Best" felirat van meg, az értékeket elvitte a cica (kaccc!!!). Kíváncsi lennék rájuk. Ui4.: Esdve kérlek, könyörgök meg ilyesmi, hogy tedd be szerény levélkémet a levrovba. jó? (Vlagyimir Ivanovics Levrov, szovjet tudós, az egérújrafeldolgozó mozgalom elindítója... kaccc!!!) Most pedig jó éjt, dingdingdingdingding! (ez is Monty Python poén) (Váradi Gábor, Budapest)

Előrebocsátom: világ életemben utáltam a kémiát meg az értelmetlen feltételeket. A kettő összekapcsolva pedig számomra egyenesen hátborzongató. Ha neked nagyon kell az a pécészámítógép, talán mégis érdemes egy kicsit gályázni érte, bár mondjuk én ezerszer is meggondolnám, ha kémiát kéne tanulnom, de ez az én egyéni problémám. Most pedig elképesztően bizalmas válaszaim következnek arra az esetre, ha sikerül robbanás nélkül túlélni a kémiaórákat. 1. Csak. Mert utálják legalább annyira, mint én. Megszokható, ugyanúgy működik meg minden, de azért mégis. 2. CovBoy bátyó egy öreg régi motoros a levrov és újságíró szakmában. Időnként előfordul itt is, de mostanság leginkább más területeken rombolja a népek agysejtjeit. De mi köze neki a te PC-d hez? 3. Szerintem olyan hangkártyát kell venni, amire a legtöbb "evvel is kompatibilis" hazugságot írják. Sose lehet tudni, hátha valamelyik igaz is. Vagy nagyon drágát, mert az biztos olyan hú de nagyon jó. Vagy olyat, amilyen a szomszédnak is van. De leginkább olyat, amilyenre pénzed van. 4. Amigákkal meg PC-kel. 5. Az Amiga egyik igen kedvelt hibaüzenetének tiszteletére... 6. Naná! 7. Csak. Mondjuk azért, mert tetszik. 8. Semmit. Majd legközelebb kérdezzél, ha már meglesz a PC-d, és megírod úgy mint mindenki, hogy milyen klassz is a GURU.

Három kívánság

Közkedvelt GURU! A lap küllemével és tartalmával -egyesekkel szemben- nagyon meg vagyok elégedve. Egy fájó hiányosság a PC GURU-ban: egy, a PD Zónához hasonló rovat. Nagy szükség lenne rá, hogy ismertessétek néhány szóval az új felhasználói programokat. (...) Néha-néha közölhetnétek információt a PC-s demokról is (...) Nyilván a PC GURU kisebb terjedelme miatt ez nehezebben megoldható, ezért ha nem is rendszeresen, de alkalmanként írni kellene ezekről is. Ami a hétrészes 3D Studio leírást illeti, rendben van, hogy nem lamereknek készült, de olyan tömörre sikeredett, hogy kezelését ezek alapján nem lehet megtanulni. Éppen ezért szeretnénk az Imagine rovathoz hasonló sorozatot, amelyben az alapoktól kezdve részletes példák kerülnek ismertetésre. Ennek segítségével könnyebben kibontakozna a PC-sek körében is a sugárkövetéses grafika alkalmazása. (Szántó Tibor és Horváth József, Budapest)

Tulajdonképpen leveledben már benne is van mindenre a válasz: kevés a hely a PC GURU-ban. A PD Zóna-szerű dolog lehet, hogy néhanéha lesz, hiszen írunk itt felhasználói programokról is, miért ne lehetnének azok PD dolgok? Majd meglátjuk, minden lehetséges. Ugyanez vonatkozik (mármint hogy minden lehetséges) a PC-s demokra is, de evvel most nem szeretnék senkiben túlzott reményeket ébreszteni. Szerintem inkább nem lesz mint lesz, de azért nem kell túlságosan elkeseredni, sok hülyeséget leírtam én már itt. Lehet, hogy ez is az, és a következő számtól az újság fele demokról fog szólni, ezt én előre nem tudhatom. Tudom viszont azt, hogy 3D Studio cikksorozat nem lesz. Erre sem emberünk, sem szándékunk nincs. Evvel kapcsolatban azt tudnám ajánlani, hogy kísérletezz. Na jó, van más ajánlatom is. Olvasd a normál GURU hasábjain az Imagine sorozatot, szerezd meg az Imagine könyvet és próbálkozz talán az Imagine használatával. Az van PC-n is, nekem úgy tűnt, hogy tök ugyanolyan, mint Amigán, bár ez nem jelent semmit, hiszen amennyit én foglalkoztam vele, az kicsit kevesebb a nullánál. Mindenesetre az Imagine-ről régebben a Kabóca igen bőven írt, és manapság ugyanezt teszi Aurum barátom is. Nem tudom, hogy mennyire ragaszkodsz a 3D Studiohoz, de szerintem az Imagine jó út a tanuláshoz, ha másért nem, hát leginkább azért, mert arról legalább van cikksorozat a GURU-ban.

CGA rulez!

Helló Brazil! Gondolom nem igazán őrülsz, hogy én is a kalózkodással jövök. Nos nekem CGA-m van, mutass nekem egy (vagy több, nem valószínű) olyan prg-t, amit én meg tudnék venni! Ugyanis ma már nincsenek (szerintem!) a boltokban ilyen jellegű dolgok. Más! A GURU nagyon jó(?). Szerintem a lap cool. A bajok (legkisebbtől a legnagyobbig): sötét oldalak, 2 óra olvasás után már kezd idegesítő lenni; az értékelések néha nem látszanak; az újságból kezd kifogyni a humor. Több vicces leírást! De ne bohóckodást!!! Kívánságok: jó lenne egy iciri-piciri CGA rovat, ahol régi CGA-s játékokról írnátok. Mondjuk egy darab féloldalas minden hónapban. És nagyon jó lenne ha a levelem (...)-k nélkül bekerülne a levrovba. Ui.: Ja és ha nem most, akkor máskor rakd be a rovatba mert hozom az UZIt. (Fábián Dávid, kb. 12 éves, Budapest)

Hát tessék, itt a leveled, bár van benne egy (...), de azt te írtad bele és gondoltam, ha azt benne hagyom, akkor talán még megúszom az UZI-t. Kár, hogy nem fogadtál velem, hogy tudok-e olyan programot mondani, ami még megy CGA-n és meg tudod venni. Számtalan ilyet tudok, persze az is igaz, hogy azok kevéssé játékprogramok... Lehet, hogy meg fogsz döbbenni, de még mindig lehet olyan játékot is kapni, aminek jó a CGA grafikus(?) kártya is, igaz ugyan, hogy azok vagy ezerévesek, vagy fehér hollók, vagy pedig nemtudoménmicsodák. Aztán van még egy rossz hírem a számodra: CGA-s rovat ezerszázalék, hogy nem lesz. Nem hinném, hogy hosszan kéne ecsetelnem, miért tettem ezt a kijelentésemet.

Önvédelem

Tisztelt GURU Team! (...) Végül szeretnék egy levélíró társam mellé állni. Ti azt mondjátok, hogy csak lamer lapok sorolják fel a programok igényeit. Íme egy lista a szerintetek "lamer" lapokról: Power Play, PC Joker, PC PLAY, ASM, The One, Computer Gaming World. Remélem ezt ti sem gondoljátok komolyan. (...) (Zsilinszki Tibor, Békéscsaba)

Nem hát. De nem is ezt írtuk, pontosabban írtam. Idézek: "...a jövőben sem nagyon lesz odaírva, hogy ez meg ez a program ennyi meg ennyi harddisk helyet igényel, 1.44 MByte-os lemezből meg n. darabra van szükség, hogy fel tudd venni. Ezt valami kalóz újságba biztos leírnák...". Légyszíves olvasd el még egyszer az előző PC levrovot és rájössz, hogy kissé félreértettél. Egyébként igazatok van: a jövőben igyekszünk odaírni a programok igényeit.

Ennyit mára a levelezésről. Találkozunk nemtudommikor és nemtudomhol, de ha másol nem, hát a legközelebbi valamelyik GURU oldalain. Továbbra is maradtam a:

Brazil

Ui.: azt vettem észre, hogy a levéltömeg csak nem akar elfogyni. Lehet, hogy mégis takarítani kéne?

A viharos tenger tajtékba burkolja a hullámai között bukdácsoló hajót. A tengerészek már mindent megadnának ha a szárazföldet taposhatnák, már a raktérben álló sok-sok áru sem érdekli őket, az élni vágyás háttérbe szorítja a nyereségvágyat. A navigátor kétségbeesettem mereszti a szemét a tájolóra, már nem igazán biztos a mesterségében ilyen ítéletidőben. A hajóorrban álló halálra fagyott tengerész felől egy halk kiáltás hangzik fel. Most már mindenki látja a halványan kibontakozó partokat a jobb oldalon. Többen térdre esnek örömükben, igen, ez már Itália a kedves otthonuk.

Mostanában nem sok kereskedelmi jellegű játék lát napvilágot, pláne nem az ilyen hajós korszakból. Nos a Merchant Prince története 1300 és 1492 között játszódik. Itália kikötőiből (Velencéből főleg) kirajzó kereskedőhajók népesítették be a korszak tengereit, hogy terjesszék a szabad kereskedelem és a kereszténység igéjét. A játék során is teljes homály borul mindenre, nem tudjuk a városok helyzetét, a lehetséges kereskedelmi partnereket kemény munkával kell megkeresnünk. Nem csak a tengereken kereskedhetünk, hanem a szárazföld hágóin és alföldjein keresztül is elérhetjük a városokat. Természetesen a program lehetőséget biztosít arra is, hogy ha nem történelmi térképen óhajtunk játszani, akkor egy véletlenszerűen generált világot is meg tudjuk hódítani. A játékot minden esetben 4 játékos játssza, a betöltetlen human karakterek szerepét a gép vállalja át, de lehetőségünk van modemes játékra is. Minden humán és gépi karakter fejlettségi szintjét beállíthatjuk, mely gyakorlatilag az indulásnál rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget, a hajóink számát, valamint az esetleges karavánok meglétét befolyásolja. A természet erejét is befolyásolhatjuk a viharok nagyságának beállításával, valamint a kalózok megjelenésének gyakoriságát és erősségüket is megszabhatjuk az indulásnál.

The Movement Screen

Ez a képernyő szolgál arra, hogy a tengeren lévő hajóinkat és szárazföldi egységeinket mozgathassuk. A térképen kis ikonokkal jelzik egységeinket, az aktív egység, melynek parancsokat adunk éppen, más színnel van feltüntetve. A jobb oldali táblán láthatjuk a hajó rakományát, valamint itt léphetünk át más menükbe. A Mode pontnál állíthatjuk be, hogy a hajónk milyen módon hajókázzon a tengeren:

- **zöld** - A legbiztonságosabb hajózási mód, a hajó mindenfajta akadályt messziről kikerül, a szárazföldi csapat pedig még véletlenül sem megy be a sivatagba
- **sárga** - a kevésbé biztonságos nyílt vizekre is beengedi a program hajóinkat
- **piros** - mindenfajta parancsunkat azonnal végrehajtja a program, azonban ne lepődjünk meg rajta, ha hamar elveszítjük hajóinkat

Trade Routes Screen

A kereskedelemben fontos a megismert útvonalak megtartása és használata. Ezen a képernyőn jelölhetjük ki a kereskedelmi útvonalakat és állíthatjuk be a városok közötti kereskedelem áruit. Ily módon nem kell fáradságos munkával mindig egyenként irányítanunk egységeinket, hanem a beállítás után azok automatikusan végzik dolgukat.

The Commodities Ledger

Nagyon fontos megtudnunk, hogy melyik városban éppen miből mutatkozik hiány, mit igényelnek a város lakói. A képernyőn minden városban rákérdezhetünk az egyes árucikkekre és a kínálati, keresleti viszonyokra.

The Main Screen

Venice (Velence) látképe jelképezi a játék fő helyszínét, utalva Velence jelentőségére ebben az időben. Az épületek mind mást és mást rejtenek magukban. A különböző irányítási és beállítási lehetőségek egész tárháza minden épület, nem is állok neki részletezni őket, mert több oldalt tenne ki a teljes ismertetés.

A békés kereskedelmet természetesen már ebben az időben is veszélyeztették a kalózok, és a konkurencia is beletaposott a lelkivilágunkba. Így nem is lehet szokatlan senki számára, hogy komolyan fel lehet fegyverkezni a programban, rengeteg lehetőség kínálkozik az öldöklésre. Ha megerősödünk, akkor számíthatunk rá, hogy hamarosan rengeteg ellenségünk lesz.

A játék nem váltott ki semmiféle elragadtatást senkiből a tesztelés folyamán és ezt megértem, mivel sem szép grafikával, sem nagyszerű zenékkel nem fűszerezték az alkotók. Kicsit túl is van bonyolítva a dolog, valamint úgy éreztem, hogy már görcsösen próbálták megteremteni a kor hangulatát a játék készítői. Igazából csak a kereskedelmi játékok megszállottjainak ajánlom a játékot.

Bear[™]

Merchant Prince

CyberRace

Amikor megpillantottam a játék dobozát, teljesen ledöbbentem. A doboz iszonyatosan jól nézett ki, a tetején egy műanyag repülővel (olyannal, amilyennel a játékban is repülni fogunk). Rögtön azt gondoltam, hogy ez rossz játék már nem lehet, és ezt nekem kell először megkapnom. Nos itt van nálam és... És akkor mi van? Sajnos semmi különös. Elsőre sokkal többet vártam tőle, másodikra azt gondoltam, hogy talán egy kicsivel alacsonyabbra kell tennem a lécet, harmadikra pedig azt gondoltam, hogy nem érdemes rá egy játéknál többet vesztegetni. Sajnos itt is igaz, hogy "nem a ruha teszi az embert".

A játék futtatásának feltételei:
- 386/20 MHz (az élvezhető játékhoz min. 386/40 MHz szükséges)
- 4 MB RAM
- 550 kB szabad hagyományos memória
- csak himem.sys driver
- CD-ROM drive
- kb. 300 kB hely a winchesteren

Röviden a történet: "A földi és kaldasiani birodalmak háborúja miatt majdnem elpusztult a galaxisunk. A félelmetes pusztítások során a Galaktikus Közösség rájött, hogy a harcot be kell fejezni. Hogy hogyan? Kell valami brutális tevékenység, melynek során a birodalmak jobbnál jobb emberei mérik össze erejüket, s a végén a győztes versenyző birodalma is győztesként ünnepelheti magát.
Apád, John Shaw a egyik legjobb versenyző volt. Nevét az egész galaxisban ismerték. Egy győzelme után, az egyik vesztes, Mugyor, a kaldasiani "nemes" orvul megölte. A te feladatod, hogy megbosszuld apádat."

A játék során vannak ellenségeid, de barátaid is.
- **Alyssia**: A szerelmed, akit Dobbs, a földi erők ügynöke elrabolt. Minél jobban versenyzel, annál többet lehetsz vele.
- **Nardo**: Apád barátja és szervizelője volt. Most a te barátod és egyben szervizelőd is. Nincs nála jobb a galaxisban. Mindig fogadjuk meg a tanácsait, hiszen jóval nagyobb a tapasztalata, mint a miénk.
- **Mugyor**: A Kaladasian birodalom gonosz ura, és a legjobb versenyzője... lehet, hogy még nálad is jobb. Ő ölte meg az apádat. Az egyetlen mód, hogy végezz vele, a verseny. Sokat kell ahhoz gyakorolnod, hogy kihívhasd. A lelke mélyén tart tőled.
- **Dobbs**: Dobbs a földi hatalmak egy sötét képviselője. A legjobb módnak az emberrablást találta, hogy jobban motiváljon a versenyek során. A versenyek előtt vérdíjat tűz ki az ellenségeidre, ha sikeres vagy, sok pénzt szerezhetsz, és azzal jobbnál jobb fegyvereket vehetsz. Lazsálj, többé nem látod Alyssiát.

A bárban lehetőségünk van arra, hogy információkat, fegyvereket... vásároljunk.

- **Freckles**: Freckles talán a legsötétebb személyiség a bárban. Egy szabotőr, ki a megfelelő összegért még a saját anyját is meggyilkolná. Jó szolgálatokat tehet nekünk, de gondoljuk meg, hogy mire költjük nála a pénzünket.
- **Booker**: Egy garnesiai genetikai kísérlet szülötte. Nála lehet fogadni a versenyekre. Kemény, de becsületes "üzletember". Ha nyersz, sokkal több pénzt tudsz a hajódra költeni, ha vesztesz, nem lesz mit elköltened.
- **Teeth**: Teeth-nél lehet megvásárolni a legmodernebb fegyvereket. Mindent megtalálhatsz nála. Igaz nem olcsó, de megéri.
- **Kalee**: Nemrég jelent meg a színen, mint a legmegbízhatóbb informátor. Ennek ellenére az információi nem mindig használhatók, ezért gondoljuk meg mielőtt fizetünk neki.

A versenyben öt csapat indul, csapatonként három hajóval.

- A **földi** csapat: Annak ellenére, hogy hárman vagyunk a földi csapatban, csak a mi eredményünk számít. A csapat színe tengerkék, a radaron világoskék.
- Az **Alcmaeon** csapat: Elméletileg a mi "szövetségeseink", de vigyázzunk, ha alkalmat adunk nekik, minden gond nélkül belénk eresztenek valamit a fegyverarzenáljukból. A hajóik színe sárga, a radaron is sárgának látszanak.
- A **Cerebun** csapat: Semleges csapat, úgy utálják a földieket, mint a Kaladasianokat. Versenyről versenyre változik a hangulatuk, ezért veszélyesek. A hajóik színe piros és fehér, a radaron fehérek.
- A **Drum** csapat: A Kaladasianok szövetségesei, mindig csak arra várnak, hogy elintézhessenek minket. A hajóik színe piros, a radaron is pirosak.
- A **Kaladasian** csapat: Kemény ellenfelek, a vezetőjük Mugyor. A legjobb fegyverekhez jó hajók, és agresszivitás társul. A színük fekete és kék, a radaron kék.

Néhány szót kell ejteni a fegyverekről is.
- **Standard Laser**: Egyszerű lézervető egység. A nehézpáncél ellen hatástalan. Nagyon megbízható és lövéseink száma végtelen.
- **Pop Gun Missiles**: Célkövető rakéták. Kezdőknek a leghasznosabb. Nagyon megbízható, lövéseink száma 20.
- **Stinger Static Beams**: Célratartó statikus töltésű sugár, amely az ellenség elektronikai rendszerét bénítja meg. Nagyon megbízható, tölteteink száma 6.
- **Light Armour Skins**: Könnyű fém páncélzat, ami megnöveli a túlélési esélyein-

ket. Megbízható, de csak egy versenyre jó.

- **Spike Mines:** Ejts el egyet, és máris megáll mögötted az "üldöző sereg". Nagyon megbízható és egy csomagban 7 db van.
- **Juice Hyperfuel:** Jelentősen növeli a sebességet, de könnyen robban. Nem árt ha a használatakor van páncélzatunk is. Nagyon megbízható, de csak egy versenyre használható.
- **Borglum Armour:** Nehéz páncélzat, ami mindentől megvéd, de jelentősen lelassít. Borglum páncél és Juice Hyperfuel egy jó párosítás. Nagyon megbízható és addig használható amíg szét nem lövik.
- **Ulnasic Flares:** Nem célkövető rakéta, ami elolvasztja az ellenség pajzsát, általában meg is semmisíti a hajót. Megbízható, egyszerre 1 töltetet kapunk.
- **Holographic Projector:** Egy ügyes kis szerkentyű, amely egyszerre két helyen jeleníti meg a hajónkat. Nem túl megbízható, de addig használható, amíg szét nem lövik.
- **Blinder:** Célkövető rakéták, melyek megbénítják az ellenség elektronikáját. Megbízható, végtelen számú töltetet tartalmaz.
- **Big Bang Pulsar:** Egy kis, nem célkövető verziója a gravitációs sugárnak, amely "véget vetett a háborúnak". Nagyon megbízható, és végtelen számú töltet jár vele.
- **Bullet Ray Gun:** Halálos lövedék, ami elvégzi azt, amit el kell végeznie. Megbízható, 8 lövedéket kapunk.
- **Shark Skin:** A hajónk felületére teszik fel. Növeli a sebességet, egy versenyre használható.
- **Auto Pilot:** Automata pilóta, ami a megfelelő sebességgel a pályán tartja a hajót, amíg mi harcolunk. Nagyon megbízható, amíg szét nem lövik.
- **Guided Attack System:** Egy teljesen automata harci/pilóta egység. Nem kell semmit sem tennünk, csak élvezni az "előadást". Nagyon megbízható, addig használható, amíg szét nem lövik.
- **Aucan Deflector:** A legjobb páncélzat. A rakéta annyit jelent neki, mint az elefántnak a szúnyogcsípés, mindemellett még könnyű is. Nagyon megbízható.

Ennyit tehát a fegyverekről. Néhány szó nem árt arról sem, hogy mit láthatunk a képernyőn.

Legfelül: - radar - fegyverfajta -kijelző - G - automata harc/pilóta be/ki - A - automata pilóta be/ki - H - holografikus vetítő be/ki - lőszer/fegyversérülés kijelző, alatta pedig, hogy mikor van töltve a fegyver - ezek alatt pedig felvillan egy célkereszt, ha az ellenség befogott minket
Alul: - pajzs és hajó sérülés kijelző - hajtóerő kijelző - monitor - célkövető

Nos ennyi a műszerekről. A játék folyamán elég egyértelmű a hajó irányítása, és a játék célja is, ezért nem húzom ezzel az "időt".

A játékban a következő gombokat lehet használni:

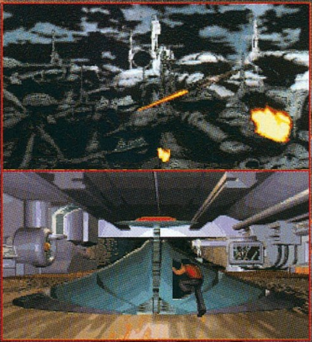
- Kurzor vezérlők a hajó irányítása
- F1 kabin
- F2 információs képernyő
- F3 hátsó nézet (a monitoron)
- F4 bal oldali nézet (a monitoron)
- F5 jobb oldali nézet (a monitoron)
- F6 külső nézet (teljes képernyős)
- ESC menü
- ENTER célpont váltás
- SPACE lövés az aktuális fegyverrel
- [/] fegyverváltás
- B fékezés
- K billentyűzet
- J joystick
- T thrustmaster
- S átugrani az átvezető részeket

Nos ennyi lenne. Többet nem érdemes írni róla, szóval most a véleményem következik. Szerintem az ötlet nem lenne olyan vészes, de a kivitelezés... szóval hagy maga mögött kívánni valót. Főleg ettől a cégtől (1990-ben alakult), amely tavaly megkapta a Dark Seed-ért a Szoftver Kiadók Szövetségének a kitűnő szoftverfejlesztőknek járó díját. Mellesleg a világot Syd Mead tervezte (előzőleg a Blade Runnerét, a Tronét is), és az a grafikákon fantasztikusan nézett ki (pl. a főcímkép), de sajnos ezt nem tudták átvinni a játékba. Szóval a grafika gyenge (nagy felbontáson jó lenne, de ahhoz min. egy 486DX/50-es kellene szerintem), a játék lassú, a digi szöveg sem az igazi (egy CD-s verziótól azért elvárhatná az ember), a zene néha megáll (8 MB RAM-mal is)... Amúgy a lemezes verzió kb. 25 MB, a CD-s 62 MB (akár fel is másolható a winchesterre). Nem érte meg a gyenge digi szöveg miatt kiadni egy CD-s verziót. Sok szerencsét hozzá!

Mr. T.

GRAFIKA	60
ZENE	65
HANGULAT	70
ÖSSZESEN	63

COOL
CD-ROM
TESZT ANYAG Cyberdreams



CYBERDREAMS

"1999-et írunk. Az esti égbolton egyre gyakrabban tűnnek fel Azonosítatlan Repülő Tárgyak (UFO-k). Egész családok tűnnek el, borzasztó genetikai kísérletek rémképei ültetnek félelmet az emberi szívek millióiba. Ez teszi még kilátástalanabbá az ellenállást a Földet elárasztó magasabbrendű kultúra ellen... Sok ország próbált valamit tenni az Idegenek ellen. Kevés sikerrel... A japánok által alapított elit katonai egység a Kiryu-Kai öt hónapi megfeszített próbálkozás után sem volt képes egyetlen idegen űrhajó elfogására sem (a fordító megjegyzése: Hmm. Nekünk az első felszállásra sikerült...). A lecke egyértelmű volt: ezzel a világméretű problémával egyes országok nem tudnak megbirkózni.

1998. december 11-én összegyűltek Genfben a világ legfejlettebb és leggazdagabb országának képviselői. Hosszas vita után megállapodtak, hogy országhatároktól független egységeket hoznak létre az idegen terror megfékezésére. Az elérhető legjobb földi technikához a Föld országainak legjobb pilótái és kommandósai társulnak. A szervezet neve: XCOM, vagyis Extraterrestrial COMbat unit. Vajon elég lesz-e mindez a Föld megmentésére???"

Akár így is kezdődhetne az UFO nevű, sokszor beharangozott Microprose csoda háttértörténete (sőt így is kezdődik, mert a gépkönyvből fordítottam, hmm, némileg szabadon...). Természetesen az XCOM parancsnokának feladatköre a tisztelt játékosra vár, annak minden felelősségével együtt...

De haladjunk csak szépen sorjában! Előzetesként csak annyit említek meg, hogy nálam még hibátlan verzió nem volt, de a cég már útjára bocsátott egy-két patch file-t, így néha el nem érhető, illetve csak óhajtott funkciókról is szó lesz. A CD-s verzió például tett néhány bágyadt kísérletet néhány durva hiba elhárítására. Kevés sikerrel...

Miután túltettük magunkat az installálás sokkján (A CD verziónál volt megrázó élmény. Egyébként teljesen ugyanaz, mint a lemezes, még a védelem is benne van. Ez meglepő lehet, de végül is van benne egy "install HD" opció is, ami indokolttá teheti. Bár úgysem működik...) jön a következő megpróbáltatás a SETUP. Gyermeki szívem felderült, mikor megláttam a Gravis Ultrasound feliratot az effekt-hangkártyák között, hogy aztán döbbent értetlenségnek adja át a helyét, mikor ugyanez a kártya kifelejtődött a zene-hangkártyák közül (???). Egyébként korrekt volt a program: zene tényleg nem volt ezzel a kártyával. Végül is Soundblasterrel működött minden rendesen, de ezek után némi gyanakvással néztem a program elébe, ami kellemes meglepetéssé változott! Az intro-t érdemes megnézni, annak figyelembevételével, hogy a program összesen 3(!) lemez (ebbe az end-sequence is belefért), egész jó.

A hibákat még elemzem a

leírás végén egy kicsit (GRRRRR), de mindenesetre a program - már mostani formájában is - végigjátszható (ezt aláírom).

Némi védelem után a rendkívül ígéretes főmenübe jutunk, ahol az "új játék", "régi állás betöltése" és a "kilépés Dos"-ba trióval találkozunk. Érdemes a legfelsővel indítanunk, ami után a nehézségi fokozatra vonatkozó kérdésre kell még válaszolnunk (ez csak az UFO-kra van hatással: minél nehezebbet választunk, annál agresszívabbak és erősebbek lesznek az ellenfelek. Itt már én is óvatos duhaj voltam és előrelátóan a "Beginner"-t választottam, így volt is némi sikerélményem. Az ötödik próbálkozásra... Ehem, mindegy, szóval volt...).

Türelmetlen lelkűek azt hiszik, már kezdődik is a játék. Persze, de előbb ki kellene választani a kezdőbázisunk helyét. Ezt lehet hazafias honszeretetből Magyarországra tenni, de én ocsmány anyagias disznó vagyok, ezért a fő szponzor, vagyis az USA kellős közepére helyeztem (bár utólag meggondolva Nyugat-Európa még jobb lett volna). Az vesse rám az első követ, aki nem vesztett még a játékban ilyesmik miatt...

Most szépen leírom mit is csinálhatunk (menüpontonként), aztán kitérek a légi és földi csatákra. Végül néhány finomság kerül terítékre (bár ugye ezeket mindenki kinézte már a gépkönyvből?) és az elmaradhatatlan értékelés (GRRRR).

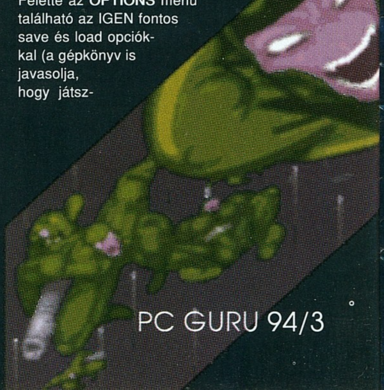
A főképernyőn haladjunk lentről felfelé! Az alsó ikonokkal forgathatjuk a földgolyót, illetve nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük a terepet (jó poén, de haszna legfeljebb annyi, hogy megtanulhatunk néhány városnevet...). Felette az időgyorsítót találjuk. Általában ha gyorsra állítjuk az időt, akkor sem maradunk le semmiről: a gép mindig megszakítja az eseményeket. Viszont a lassabb időmúlatásnak lehet szerepe, ha például megvárjuk a hajnalt a földi támadással (ez melegen ajánlott, főleg a kezdeti csatáknál. Egy-két nap után viszont a roncsok eltűnnek, így nem lehet akármeddig halogatni a dolgot...).

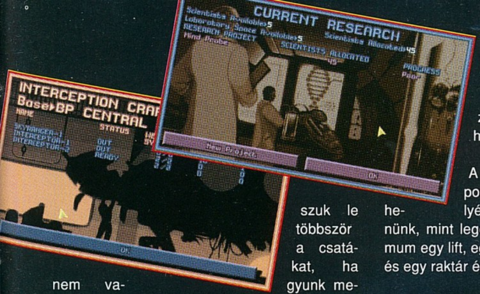
A földgolyón a következő jelölésekkel találkozhatunk:

Világoskék négyzet: XCOM bázis
Sárga plusz jel: XCOM repülőgép
Narancssárga iksz: repülőgépünk célpontja (waypoint)
Vörös plusz jel: levegőben lévő UFO
Zöld iksz: UFO a földön
Fehér iksz: lezuhant UFO
Lila négyzet: idegen bázis
Lila plusz: ellenséges terror

A dátumkijelző felett találhatjuk a **FUNDING** opciót. Itt megtudhatjuk az egyes országok hozzájárulását az XCOM tevékenységéhez, az utolsó évi változással együtt. Hát ezért raktam az USA-ba az első bázisomat... A pénz meglehetősen szoros kapcsolatban áll tevékenységünk hatékonyságával (ezt havonta értékelik, ha pozitív a szám, akkor nagy baj nem lehet). Ha nagyon nem törődünk egy ország légterével, akkor - legrosszabb esetben - ki is szállhat a buliból (ezzel végleg elvesztettük mint fejőstehenet).

Felette az **OPTIONS** menü található az IGEN fontos save és load opciókkal (a gépkönyv is javasolja, hogy játsz-





szuk le többször a csatákat, ha nem vagyunk megelégedve az eredménnyel. Az elején nemigen leszünk...), valamint az "abandon game" lehetőséggel.

Igen fontos menüpont következik: az **UFOPEDIA**. Ez tulajdonképpen egy információs adatbázis, ahol minden adatot gyűjtünk az idegenekről és a földi technológiákról egyaránt. Néhány fontosabbat megemlítek a tippeknél, a nagy része azonban legyen meglepetés...

A **GRAPHS** menü szintén a rendszerező lelkületűek kedvét keresi. A felső ikonokkal választhatjuk ki, mit is szeretnénk látni. Ezek balról jobbra: UFO tevékenység területenként, ill. országonként, XCOM tevékenység területenként, illetve országonként, pénzbefizetések alakulása országonként és végül pénzügyi helyzetünk (összesen). A jobb oldali ikonnal térhetünk vissza a földgolyónkhoz. A bal oldali gombokkal kapcsolgathatjuk ki-be az egyes területeket, ill. országokat, egyre áttekinthetetlenebb színes vonalakkal rajzolva tele a képernyőt. Eleinte nem sok értelmét láttam a dolognak, de a játék elején olyan területekről is kaphatunk itt információkat, ahol nincs bázisunk (ez segíthet, hogy hova is kellene építeni...)!

Egy apró ugrással gyorsan elintézzük az **INTERCEPT** funkciót, mert a "bases" kicsit hosszú lesz. Szóval innen irányíthatjuk a repülőinket (az összeset). Nyilván csak az indítható el, amelyik READY állapotban van (amelyiket javítják, tankolják vagy csavarog valahol - az nem). A célkijelölés is rendkívül egyszerű: rá(bal)klikkelünk a földgolyón az egérrel. A program megerősítést is kér, ami jól jöhet, ha közeli célpontok közül kell választani...

Na most már nekiugorhatunk a **BASES** funkciónak. A változatosság kedvéért menjünk most felülről lefelé. Legfelül a bázisunk neve, helye, valamint a pénzünk mennyisége látható. Alatta a nyolc kis négyzet a bázisainkat jelöli (ezek szerint nyolc lehet), a kerettel kijelölt látszik (nagyban) a bal oldalon. Ami épület itt pirossal látszik, az még építés alatt áll (a nagy képernyőn a befejezésig hátralévő napokat is láthatjuk).

A **BUILD NEW BASE** menüponttal új bázist építhetünk. A helyét pontosan úgy kell kijelölnünk, mint legelőször. Egy bázishoz minimum egy lift, egy hangár, egy (nagy) radar és egy raktár építése ajánlott.

A **BASE INFORMATION** egy csomó hasznos adatot ad az aktuális bázisról aktuális/maximális érték bontásban. Érdemes figyelni a raktárkapacitást, mert ezzel szoktak leginkább bajok lenni... Erről részletesebb bontást is kaphatunk a **STORES** gombbal (érdemes kevesebb fajta dolgot tárolni, de azokból sokat, mert a legkisebb gombostű is elfoglal egy egységnyi helyet az 50-ből).

A **TRANSFER** gomb az ideirányuló szállítmányok érkezési idejét árulja el.

A **MONTHLY COSTS** a fenntartási költségekről mutat néhány érdekes adatot (nézzük csak meg mibe kerülnek az űrhajók!).

Az előbbi menübe visszatérve: a **SOLDIERS** menüponttal a katonáink tulajdonságait nézhetjük végig. A fontosabbak: Time units: a földi harcban minden tevékenység bizonyos mennyiségű időbe fog kerülni. Alapvető fontosságú adat, egyrészt alaptulajdonság, másrészt a gyakorlottság függvénye (ez egyébként általában is igaz, minél véresebb kezű valaki, annál jobbak lesznek a tulajdonságai és - esetleg - a rangja).
Energy: a másik dolog, ami rendszeresen fogyogat a földi harcban. Általában csak a megerőltető tevékenység csökkenti (a helyben forgás például nem). Minden körben növekszik valamennyivel (tehát ha leállunk valahol pihenni, visszamegy a maximumra).
Health: egészség, tulajdonképpen hit point. Ha belénk lőnek, csökken - szerencsés esetben nem nullára...
Fatal wounds: szintén nagyon fontos. Az ilyennel rendelkező egyének egészsége minden körben ennyivel csökken, amíg meg nem gyógyítjuk, vagy meg nem hal.
Bravery: bátorság. Ez határozza meg, mennyi elkeserítő eseményt bír ki a katona (pl. lelövik a társait). Minél magasabb, annál lassabban fog csökkenni a morale. 50 %-os morálnál már fennáll a veszélye, hogy a katona eldobja a fegyverét és összevissza szaladgál (panic).
Firing/throwing accuracy: a kézifegyverekkel, illetve gránátokkal való bánás képességét mutatja. Ez is növekedik valamelyest...
Psionic strength/skill: ezek csak akkor derülnek ki, ha építünk pszionikus laboratóriumot (ezt fel kell fedezni). A psionic strength adottság (a 30 feletti érték már elfogadható), a skill a képzéssel növekszik. A kettő együtt adja a katona mentális erejét, ami egyrészt védettséget ad az agyra irányuló támadások ellen, másrészt ilyen fegyverek használatát is lehetővé teszi (na, ez sem az első körben lesz...).
Végül a maradék a páncélzat minőségét mutatja minden irányból (**armour**).

Ismét vissza a **BASE** menübe!
Az **EQUIP CRAFT** következik. Itt szerelhetjük fel a repülőinket mindenféle fegyverrel, emberrel vagy akármi mással. Kezdetben két típusú gépünk van csak: az Interceptor (vadászgép) legjobb fegyvere az Avalanche rakéta, a katonákat szállító Skyranger pedig semmilyen fegyvert nem vihet.

Mindezekről részletes információ található az **UFOPEDIA** menüpont alatt (a főmenüben). Két fontos dolgot kell még megemlítenem: az első, hogy a páncélt az emberekre külön menüpontban kell feladni (persze a Skyranger felszerelésén belül - nem nagy ügy rájönni), a másik, hogy ha nincs elég raktárhelyünk, akkor

nem tudunk visszapakolni a bázisba. Ez sajnos egy bug (azért írtam angolul, hogy a Microprose-nál GURU-t olvasó programozó is tudja miről van szó) miatt elég kellemetlen lehet a szárazföldi csata előtt...

BUILD FACILITIES: új épületeket húzhatunk fel a bal oldalon a megfelelő helyre klikkelve (minden egységnek összeköttetésben kell lennie a lifttel). Ilyenkor figyelmeztetést is kapunk az építési költségekről, illetve a fenntartási költségekről. Ezt azért figyelgessük...

RESEARCH: a bázisunkon található tudósoknak adhatunk némi elfoglaltságot. Néhány alapcuccot már az elején is kifejleszthetünk, de az igazán jó ötleteket majd az ellenfél adja. A begyűjtött idegenek és tárgyaik is kutathatók, sőt kutatandók!

MANUFACTURE: itt a mérnökeinket abajgathatjuk. A termeléshez két dolog kell: műhely és ember. Nyilván amelyikből kevesebb van, az határozza meg a termelési kapacitást (kis közgazdaságtan-óra befejezve). Némi pénzt azért itt is le kell gombolnunk a gyártásért.

TRANSFER: innen tologathatjuk a cuccainkat a bázisaink között. Embereket, repülőket, idegen tárgyakat, bármit. Ezért nem szükséges mindenhol mindent felépíteni...

PURCHASE/RECRUIT: innen szerezhetünk be a Föld kormányától új felszereléseket. Emberek is innen gyűjthetők be (fix összegért, a foglalkozástól függően. De emellett zsoldot is kérnek a piszkok! A Föld megmentése mint magasztos cél nem hatja meg őket...). A repülők ész nélküli vásárlásával vigyázzunk, mert ezeket tulajdonképpen nem is vesszük meg, csak egy hónapra béreljük (viszont addig amíg akarjuk).

Az általunk kifejlesztett új cuccok egy részét nem lehet itt megvenni (repülőket például lehet), ezeket le kell gyártani és elküldeni a megfelelő helyre.

A **SELL/SACK** menüpontnál ezek viszont egész jó áron eladhatók... Itt mondhatók fel a bérleti szerződések is (képletes eladással, például, ha új és jobb gépeket vettünk).

A **GEOSCAPE** pedig visszavisz minket a főmenübe.

A csatákról:

A légi csata rendkívül egyszerű: kijelöljük a célt, kis repülőnk elindul és beéri az ellenséget (jó esetben). A gyorsabb ellenfelek is elkaphatók, mert egyrészt néha lelassítanak, másrészt fordulgatnak. A megjelenő ablak mutatja a radarunkat, a fegyvereink hatótávolságát, meg néhány gombot az irányításhoz.

Ezek sorban (balról jobbra és felülről lefelé): távolságtartás (kezdetben ez van benyomva), óvatos támadás (ez ajánlott, ilyenkor a gép éppen a hatótávolságának maximumánál maradva lövöldöz), standard támadás (a fegyverek minimumtávolságára megy és onnan lövöldöz), agresszív támadás (mint előbb, de gyorsabban pufogtat), eltávolodás (menekülés), UFO megnézése. Ez alatt a távolság található, alatta pedig az üzenetsor. Kimaradt még az űrhajónk stilizált képe - ez jelzi a bekapott találatokat.

Ha sikeresen landolt az ellenfél (esetleg mi is segítettünk), akkor kezdődhet a földi támadás (kezdetben oda kell menni egy Skyrangerrel, később lesz olyan űrhajó is, amellyel ez a két lépés egyszerre is lejátszható).

Még egy apróság: a bal felső ikonocskával bezárhatjuk az egész ablakot (később persze újra kinyithatjuk) és addig üldözhetjük az UFO-t, míg szárazföld fölé ér (vagy el nem fogy az üzemanyagunk). Vízbe ugyanis nem érdemes lőni... A földi csata első lépése a harcosok felfegyverzése. Aki itt 50 puskát berakott a leszállóegységbe, az most jól megjárta, mert sajnos az alsó mezők nem scrollozhatók, így a többi fegyveréhez nem fog hozzáférni (esetleg tárakhoz sem, ami még kínosabb). A CD-s verzió megpróbálta kiküszöbölni ezt a hibát (jobbra scrollozó nyíl volt, balra scrollozó nem. Marha jó...). A kitárazáshoz vegyük ki a fegyvert a pasi egyik kezéből (a másik legyen üres) és menjünk a kitárazás ikonra (na melyik lehet az?).

Hosszas rendezgetés után, ha mindenki megkapta a magáét, indulhat a csata. Lent balra és jobbra a két kis ablakban az aktuális karakter (keret villog körülötte, ezzel a kerettel kell mozogni is: kijelöljük a célt és egy klikkre az ember elindul feléje, amíg csak el nem fogy az ideje) két kezében lévő tárgyakat láthatjuk (a kis szám a töltények számát jelzi).

Az ikonok sorban:

Kis emberke nyíllal fel és le: ezzel mozoghatunk fel-le. Például repülő ruhával vagy liftben (ez utóbbi már a közepes UFO-kban is van - sok villogó függőleges vonal avagy piros négyzet, ha felülről látjuk).

Létra nyíllal fel és le: ezzel a nézőpontot változtathatjuk a terület négy szintje között.

Nagy kocka és sok kis kocka: az embereink által látott terület felülnézeti képét adja (a szintek itt is változtathatók a bal oldalon és a térkép is mozgatható). Ha valahonnan ránk lőnek, esetleg érdemes megnézni, hátha itt észrevesszük az agresszort.

Álló és térdelő figura: egy lépésnyi pontért (4 Time Unit - időegység) letérdel a pasink, így némileg pontosabban fog lőni. A felállás sajnos 8 TU-ba kerül.

Álló emberke: itt cserélgethetjük a cuccainkat, tölthetjük a fegyvereinket (mint csata előtt), esetleg lepakolhatunk a földre. A gyógyítás úgy történik, hogy a Medi-Kitet a fickó kezébe rakjuk és a páciens felé fordulva (eszméletlen ember hasára állva) használjuk a főképernyőről (az alsó ablakra klikkelünk). Fatal Wound csak így gyógyítható!

Még kisebb emberke négy nyíllal: a képernyő az aktuális emberre áll.

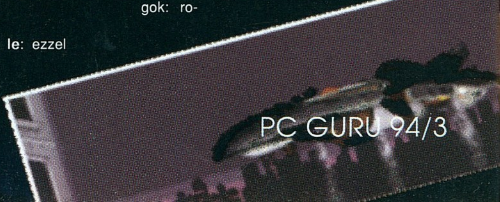
A következő két ikonnal mehetünk sorba az embereink között (az áthúzott kiveszi a képzeletbeli sorból, de ettől még mozoghatunk vele, ha ráklikkelünk).

Két lap egymáson: átválthatunk a felülnézeti (2) vagy a metszeti (1) kép között. Kérdőjel: a scrollozási sebességeket állíthatjuk be, illetve állást menthetünk.

Útjelző tábla: forduló befejezése (jöhet az ellenfél lépése. A la Laser Squad).

Űrhajó kép felfelé mutató nyíllal: eltűnés (a kinnlevő katonáink elvesznek, ezért a gép megerősítést is kér. Egy azért legyen bent, hogy hazavezesse a repülőt...). Ha mindenkit legyőztünk, a program úgy is adja az értékelést, tehát erre az ikonra csak végveszélyben van szükség.

Lent található még négy nyíl, ezekkel tartalékolhatunk időt egy (vagy akár egy sorozat) lövésre az ellenfél körében. Ilyenkor a katonánk automatikusan tüzelni fog, ha megtámadják, vagy ellenfelet lát. Emellett a katonánk rangjelzését láthatjuk (a lehetséges rangok: ro-



okie, squaddie, sergeant, captain, colonel, commander). Erre klikkelve részletes tulajdonságlistát kaphatunk (figyelni a Fatal Wounds-ot!). A legfontosabb négy tulajdonság a főképernyőn is látható (TU, energy, health, morale). Néha apró fehér csík jelenik meg a health (vörös) csíkban, ez kezdődő füstmérgezésre utal...

A fegyverek kezelése is TU-ba kerül (nem is kevésbe), szóval érdemes használni a tartalékoló nyilakat, mert Murphy törvénye szerint akkor pillantjuk meg az ellenfelet, mikor már nincs elég időnk... Ez ellen védekezhetünk a fenti módon.

No, elérkeztünk a tipphalmazhoz:
A játék elején mindjárt húzzunk fel még egy bázist (mondjuk Európában; ha itt kezdtünk, akkor az USA-ban). Erre még pont lesz pénz!
Ne tartsunk sok elfogóvadászt (bázisonként egy elég), mert nem fogjuk pénzzel győzni. Leszállóegységből az egész Föld lefedéséhez elég kettő (az enyémek az USA-ban és Indiában voltak), lehetőleg egymással szembe rakjuk őket).
Az igazán nagy pénzeket a zsákmányolt cuccok eladásával lehet szerezni! Elerium-115-öt ne nagyon adjunk el, mert ezt nem tudunk gyártani és alapanyagként, illetve hajtóanyagként is szükségünk lesz rá.
Ezzel kapcsolatban: a játék vége felé érdemes megengedni, hogy megtámadják a bázisunkat (persze ahol katona is van!). Egyrészt semmi esélyük sincs a támadóknak ha flying suitban vagyunk, másrészt 1200-1500 egység Eleriumot is hoznak a fiúk. Összehasonlításképpen egy felszállás kb. 10 egység... Azonnal kezdjük el kifejleszteni a lézerfegyvereket! Némi programhiba miatt ugyanis, ha egy húszas tárból ellövünk egyet, az egész tárat elvesztjük. A lézerfegyvereknél ez nem lesz probléma. Sajnos emiatt a játék végén sem nagyon érdemes mást használni (pedig a plazma-fegyverek jobbak).
Légi harcnál az óvatos támadás a legcélravezetőbb, mert ilyenkor viszonylag rövid utat kell megtennünk a menekülésnél. Ez főleg a játék elején fontos, mert kezdeti gépeink nem komoly ellenfelei a nagy UFO-knak. Ráadásul ennél a módnál a repülő automatikusan eltávolodik az ellenféltől ha 50 %-nyi hibát sikerült begyűjtenie. Földi harcnál használjuk ki rendesen a fedezékeket és a mentési lehetőséget, ha amatőr harcosaink véletlenül ellenfelet is eltalálnak. Egyik szépreményű kommandósom (a legjobbak ugyebár...) körülbelül plusz-mínusz 45 fokos szögben lövöldözött, miközben nem győztem odébbugrálni a többiekkel...
Építsünk viszonylag hamar egy tárolóhelyiséget élő idegenek tárolására (nekem soha nem telt be, pedig rengeteget elkaptam. Lehet, hogy a kutatás (vallatás?) után kinyírták a tudósaim?). Rengeteg információt szedhetünk ki belőlük...
Tankokat vigyünk magunkkal! A játék elején jó szolgálatot tehetnek. Később a "flying suit" nevű páncél már olyan erős, hogy nem sok hasznuk van... Lehetőleg nagy radart építsünk, mert így nyolc bázissal kényelmesen lefedhetjük majd a Föld felszínét.

A végső (fő)bázisom ezekből az egységekből állt (csak hogy kb. mire van szükség): 1 nagy radar, 3 hangár (egybe csak gyártottam és innen transzportáltam a kész gépeket a többi bázisnak), 3 living quarter (barakk), 5 raktár, 1 alien containment (barakk idegeneknek), némi védelem (semmi hasznosat nem csináltak: a lézer és plasmavédelmemen úgy átjött két nagy UFO mint a pinty. Pedig Grav Shield is volt... Ezeket majd kifejleszti mindenki és megnézi mire is jó...), 2 műhely, 1 laboratórium. Körülbelül ennyi...
A kultúrűrhajók építéséhez alien alloys, elerium-115, power source és az UFO navigation is kell.
A psi-lab csak pszionikus erővel rendelkező ÉLŐ idegen elfogása után lehetséges. Miután az hamar kiderül, hogy a legtöbb ellenfelünket mentálisan irányítják, lehet sejteni, hogy nem a szolgafajok egyikéről van szó...
Véletlenül sikerülhet nem megölni egy idegent (csak megsebesíteni), de biztosabb a kábítóbombák használata (bár egy idő múlva elmúlik a hatása...). Gránátokat nem árt kibiztosítani (beállítani hány kör múlva robbanjon), különben nem szoktak robbanni...
Eleinte nem árt takarékoskodni (is), mert ha két hónapon át 2 milliónál nagyobb a mínuszunk, lefújják az egész akciót (és veszítünk). Később persze lesz pénz elég, én például 850 millió plusszal zártam a játékot (el se bírtam költeni...).
A "plasma hoover tank" (ez jó kis tank - repülni is tud - a végén 5 darab is volt belőle) ágyújával sikerült szétlőni az UFO-k és idegen épületek falát is! Ez az utolsó csatában némi segítséget jelenthet...
Végül az értékelés: sok GRRRR-rel ezelőtt már sejteni lehetett, hogy nem éppen hibátlan a program. A legdurvábbakról (a lőszerlopások, a scrollozás hiánya a felszerelésnél és a hang) már említést tettem, de van még jó néhány (kis maszatolás a grafikában, a villanyoszlop (más is) közepét kilőve a teteje lebeg a levegőben (HE-HE)).

MINDEZEK ellenére klassz kis játékról van szó! Várom a patch-eket (egyet már szereztem, azt a hibát nem is említettem, amit az javított) a cégtől, de addig is eljátszogatok vele (már ha nem piszkálnának állandóan az egyetemen mindenféle vizsgákkal meg egyéb lényegtelen dolgokkal. Sose hagynak a lényegre koncentrálni...).

Végül köszönet illeti Festő barátomat és Beart, akik makacsul megpróbáltak egy jó verzióval ellátni (eddig nem sikerült), valamint öcsémet Pelace-t (szerény gyerek, mi?), aki csomó fontos dologra rájött a játék folyamán (pedig nem is olvasta a könyvet. Hiába, no, ő gyakorlati szakember!).

Mivel is búcsúzhatnék: "WEEEEE LOVE THIS GAME!" (nem ismerős?)

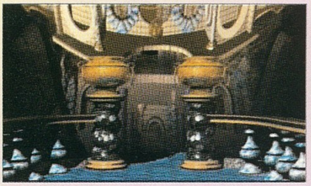
Pellus

THE LABYRINTH OF TIME

Végy egy 3D-s tervezőprogramot, renderelj le vele sok-sok képet (lehetőleg minél több textura-mapping-gal), gyúrj belőlük játékot és az egészet írd fel egy CD-re. Történettel körítve tálald.

Ez a receptje a Labyrynth Of Time című programnak, mely nagyon szép állóképeivel és egy idő után kissé unalmas játékmenetével egyike azon programoknak, melyek valóban CD-ROM-ra készültek és, nem csak egy játék lemezes változatát tartalmazza a plasztikkorongon. A játék története röviden (hosszabban a GURU 94/1-es szám 64. oldalán): metróval mennénk éppen hazafelé, amikor nem mindennapi dolog történik. Hirtelen minden eltűnik és megjelenik egy furcsa ruhába öltözött valaki. Az idegen megszólal: jegyeket, bérleteket! *(Elnézést, ez csak humor volt!)* Szóval ezt mondja (tömörítve): Építenem kellett egy labirintust Minosz király parancsára, amivel utazni lehet térben és időben. A király ezen az úton akar visszatérni a valós világba. Mivel a labirintusnak nem szabad elkészülnie, ezért téged választottalak arra, hogy semmisítsd meg ezt.

A labirintus megsemmisítése eléggé megszokott módszerrel történik: "Találj tárgyakat és használd őket a megfelelő helyen, valamint nyomj/húzz/tolj meg mindent, ami megnyomható/húzható/tolható!". Ez ideáig nagyon egyszerűnek tűnik, azonban a program készítői néha igencsak követhetetlen logikája eléggé megnehezíti a dolgunkat. A játékban el lehet úgy akadni, hogy ha nincs megfelelő kimentett állásunk, úgy a legelejétől kezdhetjük újra feladatunkat. (Ez talán csak a CD^{32} tulajdonosokat veszélyezteti, mivel azt az 1 kB-s RAM-ot igen hamar betelítik a más programok által kreált mentések és HiScore táblázatok.)



Lássuk akkor a leírást, mely inkább tipphalmaz, mivel csak azt írom le, hogy mit hol használjunk, illetve hol mit csináljunk. A játék három fő helyszínen játszódik, ezek:

MIDDLE FLOOR: Középső szint
UPPER FLOOR: Felső szint
LOWER FLOOR: Alsó szint

A segítség nélkül próbálkozóknak leírom azokat a tárgyakat, amelyeket nem használhatunk fel sehol: vödör (**BUCKET**), teáskanna (**TEAPOT**), seprű (**BROOM**), sólyom szobor (**FALCON STATUE**), notesz, idegen öv (**ALIEN BELT**), kard (**SWORD**), újság (**NEWSPAPER**) (nem az, amit mi nyomtunk a vadnyugati város nyomdájában!), revolver, trópusi sisak (**PITH HELMET**), whiskys üveg, csavar (**LOOSE SCREW**).

Kezdéskor a metrókocsiban vagyunk. Csupán két tárgy van nálunk, ezek:
Map (térkép): a már bejárt területeket mutatja.
25 centes: kizárólag a telefonnál használjuk fel (felső szint, "50's Diner", a WC-vel szemben)!

A metrókocsitól délre van egy bezárt ajtó, ezt a csavarhúzó (**SCREW DRIVER**- felső szint) segítségével tudjuk kinyitni.

A metrókocsi a játék folyamán szétnyomódhat, ekkor a pumpával (**BICYCLE PUMP**-felső szint) kell felpumpálni.

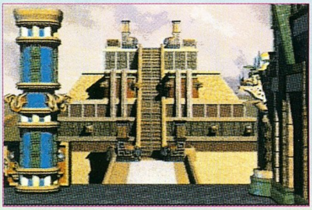
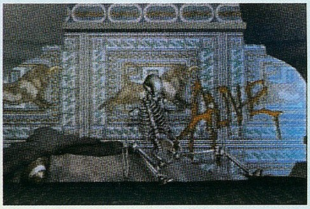
A hotel folyosón van egy bezárt szobaajtó, ezt a **GOLD KEY**-jel (felső szint) tudjuk kinyitni. A "DO NOT DISTURB" táblával jelölt ajtók kinyithatatlanok.

A cselédszobában (Servant Room) felhívást találunk arra, hogy szükség van egy újságra és arra, hogy a szennyest dobjuk bele a mosógépbe (Laundry). Újságot a papírtekercsből (**SHEET OF PAPER**) gyárthatunk a vadnyugati város (Old West Town - felső szint) nyomdájában. (Rakjuk a papírt a gépbe, majd kétszer húzzuk meg a kart.) A szennyes inget (**DIRTY SHIRT**) az alsó szinten találjuk, és a hotelfolyosó végén levő mosógépbe kell beledobni. Miután bedobtuk, megjelenik gyorstisztítva a cselédszobában a felhívás alatt.

Az ajtón lévő zár számkombinációja az előbbi két cselekedet után jelenik meg a naplóban (**JOURNAL** - középső szint, gardróbszekrény), a szám Korelius születési dátuma (04/08/72).

Ha kinyitottuk ezt az ajtót, Minos király sírkamrájában találjuk magunkat. Itt a szarkofágot kinyitva egy krétai díszítést találunk (**CREATAN ORNAMENT**), amit a krétai palotában kell használni (Creatan Palace).

A hotel gramofonos szobájában levő gardróbszekrény kulcsát (**BRASS KEY**) a vadnyugati városban leljük meg, a seriff asztalfiókjában (miután kinyitottuk, nézzünk bele).

A gardróbban találunk a napló mellett egy kulcskártyát (**KEYCARD**) is. Ez a tükörlabirintus (Mirror Maze) végében található teleportot működteti. Nézzük meg, rakjuk a kártyát a nyílásba és nyomjuk meg valamelyik gombot.
Zöld gomb: könyvtár (Library)
Kék gomb: múzeum

A tükörlabirintusban "ütött tanyát" Morgan, aki sok 25 centesért mindenféle okosságot mond nekünk. (Kár, hogy a kard vagy a pallos segítségével nem lehet megnézni azt, hogy is néz ki belülről...)

A tükörútvesztővel szemben van a lift (Elevator). Ennek segítségével juthatunk fel a felső szintre.

A könyvtár teleportjával bejuthatunk a középkori útvesztőbe (Medieval Maze). A bejáratot elzáró kőomláson beengedi a program, de kifelé már csak akkor jöhetünk, ha megtaláltuk a sisakot (**HELMET** - használni is kell!).

Ha végigverekedtük magunkat ezen a labirintuson is, találunk egy lépcsőt, ami a felső szintre vezet. A lépcsőnél találunk egy festékesedényt is (**CAN OF PAINT**).

A pallost (**LABRYS**) a krétai palota középső szobájában leljük meg.

A zárt ajtón használjuk a krétai díszítést (**CRETAN ORNAMENT**).

A másik festékesedényt (**CAN OF PAINT**) az ajtó mögötti trónszobában (**THRONE ROOM**) találjuk meg, a trón elmozdítása után.

A könyvtárban (Library) két teleport van. A kulcskártyás már ismerős, itt a narancsszínű gomb a tükörútvesztőbe visz, a kék a múzeumba. A másik teleporton csupán egy gomb van, ennek megnyomása után a barlangban találjuk magunkat. (Medieval Maze bejárata.)

A múzeumban van egy három kapcsolót tartalmazó állvány. A két szélső kart működtetve hidat tudunk létesíteni és megszüntetni, egyikükkel a bányában tudjuk eltüntetni az ajtó elől az akadályt. A középső kart lehúzva a metrókocsit tehetjük kissé lapossá (ilyenkor jó a pumpa).

A maya talizmán (**MAYAN TALISMAN**) a múzeum középső szobájában hever. Mielőtt ezt felvennénk, mindenképpen szerezzük meg a vaskulcsot (**IRON KEY**) a detektív szobájából (Detective's Office-felső szint)!

Azonban ahhoz, hogy a talizmánt megszerezzük, meg kell csinálni egy hidas részt az útvesztő közepében. Ezt a következőképpen tehetjük meg: az alsó szinten a Maya piramisban (Mayan Ziggurat) meg kell húzni három kapcsolót. Minden kapcsolás után visszateleportálódunk a középső szintre.

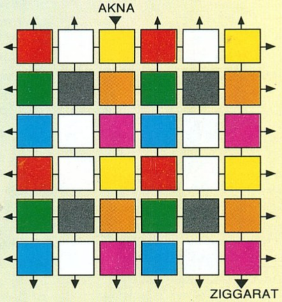
A maya talizmán a Minotaurus visszaveréséhez kell. (A játék vége felé.) A Minotaurusnál a következő sorrendben kell eljárni: be kell festeni mindkét tükröt, rakjuk a pallost (**LABRYS**) a falra a megfelelő ponton, és használjuk a maya talizmánt.

A detektív szobájának (Detective's Office-felső szint) a kulcsát (**SILVER KEY**) a zenegépben találjuk, miután beleinvesztáltunk egy 25 centest. (A pénzvisszaadó nyílásban jelenik meg.) A szobában talált vaskulcs (**IRON KEY**) a seriff cellájának az ajtaját nyitja. A cellában találhatunk egy revolvert a takaró alá dugva.

A telefonnal szemben, a WC-ajtón túl van a sövény-útvesztő (**HEDGE MAZE**). Ennek a végében a szerszámoskamrában megtaláljuk a csavarhúzót (**SCREWDRIVER**), a belső falon pedig a számos kirakósjáték helyes beállítását. A számok kirakása után, (Hotel felső szint, a mozi (Movie Teather) végében) rálelünk egy szerszámosládában az aranykulcsra, (**GOLD KEY**) és a pumpára (**BICYCLE PUMP**).

A vadnyugati városban van egy bánya, ebben egy csille várja, hogy nekilökjük az ajtónak. Ezt azonban csak az után tehetjük meg, hogy a múzeumban levő kapcsolóval eltüntettük az ajtó előtti akadályt. Az ajtón bemenve és azt becsukva magunk után, egy lámpával (**LANTERN**) lehetünk gazdagabbak (a falon lóg). A kőből rángassuk ki a kardot a megfelelő sikerélmény érdekében (lásd a feliratot). A lámpát a Maya Piramisban (Mayan Ziggurat) kell használni a sötét szobában.

A metrókocsinál a zárt ajtónál használjuk a csavarhúzót a csavaron. A városban átmenve a piros lámpánál, lezuhanunk az alsó szintre. Itt egy szürrealista labirintusba kerülünk. A térképe a következő:



Ha kijutottunk a piramisokhoz, a felső szinten megnyomva a szobrot kinyílik a két zárt ajtó. A három kapcsoló a középső szinten levő útvesztő közepén kapcsol be egy-egy híddarabot. Találunk még itt egy piszkos inget (**DIRTY SHIRT**), melynek felhasználásáról már szóltam.

Ennyi segítséggel már könnyű lesz végigküzdeni a küldetést. Nekem személy szerint elég sok fejfájást okozott a sok logikátlan feladat, ezért most bosszúból végig fogom játszani a saját leírásom alapján a programot. Ha valakinek valami nem tiszta, akkor tegye bele a laundryba, vagy inkább dobjon fel egy levelet aztán hagyja leesni. Szóval nyugodtan írjatok, ha valamit kihagytam volna. Bár írhattok nyugtalanul is, legfeljebb nehezen tudom majd elolvasni.

M.D.Jon

Pinball Dreams 2

• Valamikor 1992-ben jelent meg Amigára a "minden idők legjobb számítógépes flipperének" kikiáltott "Pinball Dreams". A "legjobb" jelző sem volt túlzás erre az alkotásra, mely valóban hónapokig láncolt az Amigához minden megszállottat, "számítógépes hovatartozástól" függetlenül. Mindenki azt hitte, hogy ezt már nem lehet túlszárnyalni, ám ekkor megjelent a "Pinball Fantasies". Tényleg fantasztikus volt, és habár lényeges változtatásokat nem tartalmazott, hangulatában és a pályák összetettségében mégis többet nyújtott a nagy elődhöz képest. Máig is fülembe csengenek Amigás barátaim akkori szavai, "Na Del, ez az a program, ami soha nem lesz meg PC-re !!!", és ennek tényleg nagy volt a valószínűsége. Aztán mégis megjelent a "Pinball Dreams" PC-s átirata, és várakozásaimmal ellentétben egészen kellemes benyomást keltett. Természetesen meg se közelítette az Amigás változatot, de még így is a létező legjobb flipper volt PC-n (Epic rajongóknak bocs). Igaz a golyó néha furcsán mozgott, de végre a saját gépemen flipperezhettem. Mindenki elkönyvelte magában, hogy ennyi, és kész. Nem sokkal később azonban megjelent a "Pinball Fantasies" PC-s átirata is, és ettől bizony mindenkinek leesett az álla. A program ugyanis 100%-ig megegyezett az Amigás változattal. A grafika, a hang, a scroll, a golyó mozgása, még a hangulat is olyan volt, mint ahogy az a "Nagy Könyv"-ben meg van írva.

• A történet teljességéhez azért az is hozzátartozik, hogy a programot Amigás fejlesztők készítették, egy egészen speciális technikát alkalmazva. Hamar rájöttek ugyanis arra, hogy a PC-s hardware-en komoly problémáik lesznek a gyors scrollrutinok létrehozásával. Más megoldás nem lévén, kénytelenek voltak tehát valamilyen módon "megkerülni" a videókártyát, ami - úgymond- a nehézségek forrása volt. Hogy ez miképpen sikerült nekik, azt nem tudom, de az eredmény mindenképpen magáért beszél. Ennek tudható be az a tény is, hogy a program független a videókártya típusától, 286-os gépen is ugyanolyan gyorsan fut, mint 486-oson. A tanulság az egészből számomra azonban mégis csak annyi, hogy PC-re is jól meg lehet írni az Amigás csodákat, csak éppen programozni kell hozzá tudni!

• Ilyen előzmények után joggal várhattam, hogy a "Pinball Dreams 2" PC-s változata hasonló minőségű lesz a "Pinball Fantasies"-hez. A pályák képeit már ismertem a GURU 94/6-os számából, és azok mind-mind azt sugallták, hogy ez valami nagyon klassz dolog lesz. Sajnos azonban, miután betöltöttem a frissen megérkezett játékot, rá kellett döbbennem, hogy nem ez az, amire vártam.

• A programot a "Pinball Dreams" PC-s verziójának fejlesztőgárdája készítette, így nem meglepő, hogy a második rész szinte teljesen megegyezik (persze a pályákon kívül) az elsővel. Lényegében szinte semmin sem változtattak, ami nem is lenne baj, ha a program inkább a "Pinball Fantasies"-re hasonlítana a maga 256 színével és nagyfelbontásával.

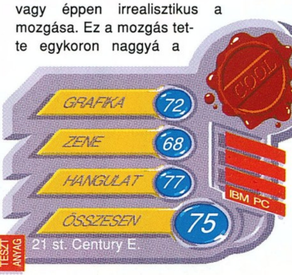
• Ha egy kicsit jobban kivesézzük a játékot, a legszembetűnőbb a grafika minősége. A program véleményem szerint maximum 64 színt használ, és így az egyes asztalok kidolgozottsága közel se lett olyan szép, mint azt vártuk volna. Persze a kevés szín minden bizonnyal a sebesség növelésére szolgál, amire pedig tényleg nem lehet panaszunk. Sőt. Talán itt figyelhető meg az egyetlen változás, mivel mind a scroll, mind pedig a golyó mintha egy leheletnyivel gyorsabban mozogna. Ez azért nem feltétlenül jó, mivel a sebesség nem minden egy flipperszimulátor esetében. Sokkal többet számít például, hogy az éppen játékban lévő golyónak mennyire realisztikus, vagy éppen irrealisztikus a mozgása. Ez a mozgás tette egykoron naggyá a "Pinball Dreams"-et Amigán, vagy a "Pinball Fantasiest" PC-n. Az a golyómozgató rutin, amit a PC-s "Pinball Dreams" használ, néhány kisebb hibától eltekinve nagyon kellemesre sikeredett, én mindössze annyit nehezményezek, hogy a fél évvel később megjelenő második részbe ugyanezt a rutint építették bele, anélkül, hogy a kisebb-nagyobb hibákon akárcsak megpróbálták volna javítani.

• Mint már az előbb mondtam, lehet, hogy egy picit gyorsabban mozog a golyó, de az is lehet, hogy csak gyorsabbnak akarom látni. Az viszont biztos, hogy bizonyos helyekről még mindig ugyanolyan idétlenül pattan el, mint azt a "Pinball Dreams" esetében tette. A játék zenéje hangulatos, és habár nem annyira jó, mint azt az előző két résznél már megszokhattuk, még mindig kiemelkedik a többi hasonló program közül. Az effektek ellenben határozottan kellemesre sikeredtek. A modullejátszó programot is fejlesztették, így a zenék minősége érezhetően jobb lett Blasteren.

• Itt is négy különböző pálya közül választhatunk tetszésünk szerint, ezek sorban a következőek: Neptune, Safari, Revenge of the Robot Warriors, Stall Turn, és habár a grafikájuk más, új ötleteket sajnos nem tartalmaznak elődükhöz képest. A rámpák máshogy kanyarognak, a kigyújtásra váró lámpák alakja és színe is megváltozott, de valahogy mégsem érzem azt, hogy ez egy másik játék lenne. Mindent összevetve, a pályákat átrajzolták és pont.

• Félreértés ne essék, a program ettől még nagyon jó lehet, csak az a baj, hogy itt is ugyanaz történt, mint amit a "Sabre Team"-nél már leírtam. A "Sabre Team" ugyanis egy jó program, csakhogy van egy "UFO" is, ami sokkal jobb nála. A "Pinball Dreams 2" szintén egy jó program, csak "sajnos" létezik egy "Pinball Fantasies" is, aminek fényében már lehet, hogy másképpen látjuk a kérdést. Én mindenesetre már előre örülök a rövidesen megjelenő "Pinball Illusions"-nek, ami valószínűleg nem fog csalódást okozni...

Del



TESZT ANYAG 21 st. Century E.

ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft
Commodore Amiga 1200	39120 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
A600/1200-hoz Hard Disk	☎
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239200 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	135200 Ft
+ 4 MByte RAM modul	22392 Ft
Commodore 1084s monitor	26993 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	11192 Ft
Commodore datasette	2392 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	19192 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	42392 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	35192 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő A500-ba	3992 Ft
1.0 MB órás memóriabővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
0.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	9592 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	13592 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	19192 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	30392 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	15992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	344 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	344 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	120/632 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft
Amiga Mag./Power Play friss sz. (német)	392 Ft
Amiga - EuroScart kábel	392 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez	392/392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 5.25" DSHD lemez	552 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	792 Ft

Wonderline 5.25" DSHD lemez	256 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	552/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db)	472/632 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	280 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64) + könyv	4720 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Trackball Amigához	2800 Ft
Mouse Pad	152 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2000 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5592 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	7493 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2392 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	47920 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	95920 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	159120 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2400 Ft
Quickshot Joystickok 25 féle típusban	

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB Cache (OPTI,AMI)	9576 Ft
386DX-40MHz128kB Cache 2Vesa	12792 Ft
486SLC-33MHz 64KBcache	11200 Ft
486SLC-50 MHz	12400 Ft
486DLC-40MHz 128kBCache 2Vesa	16480 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA m., 256 kB VGA			14" SVGA color, 512 kB VGA kártya			
	210 MB	260 MB	340 MB	260 MB	340 MB	420 MB	540 MB
386DX-40MHz 4MB RAM	69.568	71.078	75.578	86.046	90.546	93.054	103.546
486SLC2-50MHz 2MB RAM	65.080	66.580	71.080	81.548	86.048	88.556	99.048
486DLC-40MHz 4MB RAM	76.480	77.980	82.480	92.948	97.448	99.956	110.448
486DX-33MHz 4MB RAM	87.832	89.332	93.832	104.300	108.800	111.308	121.800
486DX2-66MHz 4MB RAM	104.340	105.840	110.340	120.808	125.308	127.816	138.308

Konfiguráció vásárlása esetén 8.400 Ft-ért jogtiszta
MS-DOS-t és MS-Windows 3.1-t installálunk gépére!

Több mint 50 CD^{32} program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR

AMSTRAD MEGA 386SX
SEGA MEGA DRIVE + gamepad
AMSTRAD 386SX-25 MHz, 2MB RAM, 40MB HDD,
1.44Mb FDD 14" VGA color stereo monitor,
mouse, billentyűzet, joy, MS-DOS 5.0
Mind ez egyetlen slim házban, a család ideális játék
és munkagépe.
66.000 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel. / Fax: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

486DX-XXMHz 256kBCache 3Vesa NoCPU	9840 Ft
Processzorok, koprocesszorok	
IIT387DX-40 MHz koprocesszor	2792 Ft
ULSI 387SX-33 MHz (487SLC)	3192 Ft
ULSI 387DLC-40 MHz	3192 Ft
486DX-33 MHz processzor Cyrix	17992 Ft
486DX-40 MHz processzor Cyrix	19992 Ft
486DX2-50 MHz processzor Cyrix	22492 Ft
486DX2-66 MHz processzor Intel	34500 Ft
486DX4-100 MHz processzor Intel	77992 Ft
Processzor-ventilátor	680 Ft
Monitorok, Nyomtatók	
14" Mono SVGA monitor (800×600)	10480 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28) monitor AXION	24160 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28,Low Radi,NI) monitor AXION	28500 Ft
17" Philips SVGA color (1024×768,stereo)	87200 Ft
HPDeskjet 520 (A4,fekete)	33992 Ft
HPDeskjet 500C (A4,színes)	46800 Ft
HPDeskjet 550C (A4,színes)	57760 Ft
HPLaserJet 4L / HPLaserJet 4LM (300dpi)	91200/143200 Ft
HPLaserJet 4 (600dpi)	179992 Ft
HPDeskJet patron dupla	3424 Ft
HPDeskJet patron színes	3640 Ft
HPLaserJet 4L / 4ML toner	8640 Ft
HPLaserJet toner	14904 Ft
FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák	
1.2 MB FDD / 1.44 MB FDD	4720/3720 Ft
Panasonic CD-ROM Dupla seb. + vezérlő kártya	17992 Ft
101 gombos keyboard (Angol/Hun.)	1800 Ft
ACOMP mouse / True mouse + pad	832/1720 Ft
Micro Mouse + mini pad	1320 Ft
Sound Blaster 2.0 / Pro-2	6320/9792 Ft
Sound Blaster 16 Basic / 16 ASP	12792/21592 Ft
Sound Blaster 32 AWE	34392 Ft
Számítógépházak, I/O kártyák	
Babyház, Minitorony	4200/4300 Ft
Midi / Nagytorony	5664/7056 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1176 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2496 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2992 Ft
Realtek VGA kártya 512 kB RAM	4280 Ft
TVGA 8900 VGA 0 MB RAM	2560 Ft
TVGA 9400 VGA 1/2 MB RAM Vesa, True Color	8992 Ft
WD VGA, 1/2 MB RAM, True color, VESA Loc.	9992 Ft
Tseng ET-4000 VGA 1MB RAM, VESA, True color	10800 Ft
Tomahawk VGA 1Mb RAM, VESA, True col., GUI	11360 Ft
RAMok, winchesterek	
414256 DIP RAM	616 Ft
256 kB / 1MB / 4 MB SIMM RAM (70ns)	1295/3660/15992 Ft
210 / 250 / 340 MB HDD	20992/22492/26992 Ft
420 / 540 / 1080 MB HDD	29592/39992/88800 Ft
HDD beépítő keret	80 Ft
FAX/modemek	
ZOLTRIX 96 / 48 / 24 bps belső	5592 Ft
ZOLTRIX 14400bps belső/külső	13696/17920 Ft
ZOLTRIX 28800bps belső	23992 Ft
STANDARD LCD 14400bps külső	25992 Ft
STANDARD DIGIT 14400bps külső	27992 Ft
STANDARD POCKET 14400bps külső	25992 Ft
Software	
MS-DOS 6.2	5400 Ft
MS-Windows 3.1 Hun.	4792 Ft
SEAL TEAM	2720 Ft
DAY OF THE TENTACLE	2720 Ft
SHADOW CASTER	2720 Ft

VR BASIC

The Virtual Reality World Maker

A virtuális valóság (Virtual Reality) már mindenhonnan visszaköszön manapság. Sorban készülnek el a filmek, melyek az új technika kihasználásával és a VR alapjainak felhasználásával a Cyberspace-be kalauzolnak el minket. Gondoljunk csak a híres Lawnmover Manre, mely máig is a legkiemelkedőbb példája a témának.

A számítógépes játékok is megpróbálják megközelíteni a VR világát, több-kevesebb sikerrel. Az előző számunk könyvpiaci körsétájában már futólag említettünk egy kiadványt, mely VR Basic névre hallgat. A témával kapcsolatban igen nagy volt az érdeklődés így úgy gondoltuk, hogy egy kicsit bekukkantunk a Cyberspace-be a könyv és a szoftver segítségével. Nos, az ismerkedés rögtön ledöbbenéssel kezdődik, amikor is kibontva a csomagot, egy 230 oldalas igen testes kézikönyvvel találjuk magunkat szemben. A könyv nagy részét a VR Basic nyelvét alkotó parancsok részletes, példákkal illusztrált ismertetése teszi ki. A rengeteg parancs között találhatunk olyanokat is, melyek ismerősek lehetnek a Basic nyelvből, azonban a legtöbb parancs speciális, a VR-hez és a 3D-s megjelenítéshez és animáláshoz kapcsolódó utasítás. A könyvben ezenkívül természetesen a VR Basic editorát és a compilert vezérlő utasítások és menük ismertetését is megtaláljuk, e nélkül nehezen is boldogulnánk.

Beszéljünk most egy kicsit a VR Basic által alkotható világokról. A dolgot úgy kell elképzelnünk, mintha egy szimulátor programba kerültünk volna, csak éppen a tájat és az azon lévő animált és fix objektumokat mi kreáltuk volna. A program több különböző funkciója természetesen rengeteg lehetséges variációt kínál nekünk, hogy milyen szinten óhajtunk részt venni a magunk által kreált világban. A lehetőségek attól kezdve, hogy csak a kamerát mozgatva nézzük a világot, egészen addig terjedhetnek, hogy mi magunk kalandozhatunk a joy segítségével.

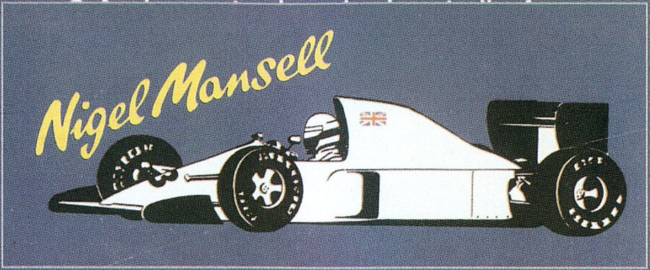
Egyébként a mellékelt 3D-s szemüveg segítségével valódi 3D-s élményben is részünk lehet.

Bear™

Tesztanyag: Szűcs Software

CARPE DIEM
ÉLJ A MÁNAK
SZÜLETIK JÚLIUS 4-ÉN!
KAZETTÁN ÉS CD-N
A SONY MUSIC BEMUTATJA A VALHALLA RECORDS PRODUKCIÓJÁT
BENDA GERGŐ – FUNNAH FANNY – ERŐS ATTILA
CARPE DIEM – ÉLJ A MÁNAK
PRODUCER MARJAI CSABA EXECUTIVE PRODUCER NOVÁK CSANÁD
MANAGEMENT VALHALLA RECORDS (182-0430)
VALHALLA RECORDS
Sony Music

FreeWheel™



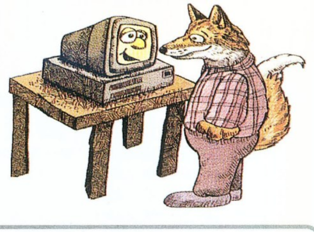
Logic 3

Az ECTS-en találkoztunk egy érdekes, újfajta joy-jal és úgy gondoltuk, hogy nem ártana ha a játszó PC-s nagyközönségnek bemutatnánk a Logic 3 újdonságát. Nos tehát megkörnyékeztük a standot, és Masell közbenjárásának köszönhetően máris egy ígérettel távoztunk, hogy tesztelhetjük a joy-t, sőt még compót is rendezhetünk a Logic 3 közreműködésével. A tesztanyag megérkezett és persze mindenki rávetette magát az újdonságra. A joyt az egyébként is vele hirdetett Nigel Mansell programmal, valamint az Indy Car Racing-gel próbáltuk ki. Az általános vélemény az volt, hogy sokkal érzékenyebb a vezetés így mint hagyományos joy-jal, azonban ez azt is jelenti, hogy nehezebb. Bizony elég körülményes volt a kocsit az úton tartani, főleg az Indy Car Racing-ban (persze be kell vallanunk, nem a legerősebb oldalunk a szimulátoros autóvezetés). Nagyon szokatlan volt az is, hogy a joy "lebegett", azaz támasztási felület hiányában az ember igen nehezen tudta megszokni a technikáját a dolognak. A másik nehézséget az okozta, hogy meg kellett szoknunk azt, hogy a kormány előre döntésével kell gyorsítanunk, hátrahúzásával pedig lassítanunk. Ez a technika néha már elég nevetséges volt, mégpedig a menükben való futkározásnál, igazán találhattak volna erre valami jobb megoldást. Egyébként az általános vélemény az volt, hogy kifejezetten jobb autózni a joy-jal, mint hagyományos botos társaival, azonban nagy figyelmet és hozzáértést kíván a dolog. Azoknak feltétlenül ajánljuk a megvásárlását, akik profi szinten óhajtanak játszani.

Most pedig következzen a compó. 10 db joy-t ajánlott fel a Logic 3 a GURU olvasóinak. A nyereményt azok között fogjuk kisorsolni, kik legalább 1db Logic 3 emblémát elküldenek nekünk (levelezőlapra ragasztva is jó). A beküldési határidő: 1994. július 15. A nyertesek névsorát a következő PC GURU-ban közöljük.

Címünk: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

Microsoft® ENCARTA



A multimédia fejlődésével összhangban igen érdekes kiadványok jelennek meg. A Microsoft mindig is elöl járt a fejlesztésben, lássuk mit sikerült alkotniuk az Encarta-ban.

Alapvetően a legnagyobb falat a CD-n az enciklopédia, mely a maga kis csekély 25000-es nagyságrendű címszavaival, igen nagy adatállományt képvisel. Ezenkívül egy atlaszt is találunk a programba beépítve, valamint egy időrendi táblázatot, mely az események nyomon követésében nyújt segítséget. Lássuk sorban ezeket a nagyobb részeket:

Nagyon hasznos segítségnek és tanulási forrásnak ígérkezett az Encarta, és valóban azzá is képes válni. Ugyan nem tartozik a legolcsóbb CD-k közé, és ráadásul a mai vadul játszó PC-s táborban nem is igazán kedveltek a komolyabb CD-k, én ettől függetlenül ajánlanám mindenkinek.

Bear™

Tesztanyag: Microsoft Hungary

The Atlas - Egy jó enciklopédiából nem hiányozhat az atlasz sem - gondolták a program alkotói. Nos igazuk van, valóban nagyszerű, hogy egy miniatűr atlaszt is mellékeltek. Különböző felbontásokban nézegethetjük a térkép tájait és a Place Finder ikon segítségével keresgélhetünk is a nevek között. Főleg természeti képződményekkel találkozhatunk az atlaszban.

The Encyclopedia - Az enciklopédia képernyője 4 fő részből áll. Az első részt a kategória ablak képviseli (bal felső sarok). Ebben az ablakban az éppen kiválasztott aktuális kategóriát láthatjuk. Egyébként 93 kategória létezik a programban, az állatoktól kezdve egészen a bonyolult tudományos pontokig. A kép alatti ikonok segítségéven tudunk új kategóriát választani. A második ablakban (jobb oldal) a kategóriába tartozó cikkeket olvashatjuk el. A szöveg pirossal kiemelt szavai a kereszttreferenciákat jelölik, itt lehet a kiemelt témakörökről többet megtudni. Egyéb érdekes dolgok is felbukkannak a szövegben, mégpedig kis ikonokkal is találkozhatunk, melyek jelentését a táblázat tartalmazza. Itt is találhatunk egy pár ikont az ablak alján. A leghasznosabbnak az Outline ikont találtam, ami nagy segítségünkre lehet a hosszabb cikkeknél. Ha rákattintunk az ikonra, akkor egy listát kapunk, mely lista a cikk fontosabb részeinek a címét tartalmazza, így könnyedén ugrálhatunk egy hosszabb irományban is. Nem lenne teljes az enciklopédia magyarázó képek és illusztrációk nélkül. Nos a harmadik ablakban pontosan ez történik. Utolsónak maradt a képernyő tetején elhelyezkedő menüsor. Nagyon sok opció található itt, nem is folynék bele az ismertetésükbe, mert ez önmagában több oldalt tenne ki. Az enciklopédiában való keresgélést egyébként nagyban megkönnyíti a minden résznél megtalálható Browser funkció, mely segítségével pillanatok alatt megtalálhatjuk a keresett részt.

Audio icon	
Image icon	
Animation icon	
Map icon	
Chart icon	
Table icon	

The Timeline - A történelmi eseményekben való eligazodást segítő részben a főbb történéseket örökítették meg, a fontosabb eseményeket, illetve a lényegesebb korszakokat találhatjuk meg itt.

SoundBits Sound Clip Collections

A GURU egy régebbi számában már a kezünkbe került a Soundbits sorozat egy darabja. Most ismét a tesztasztalra pottyant két darab a kollekcióból. Az ilyen típusú zenei kiegészítések lényegét már leírtuk egyszer a teszt alkalmából, most csak néhány szóban még egyszer. A Windows használata közben különböző hangokat szólaltathatunk meg akkor, ha a különböző alkalmazásokkal történik valami. Ezalatt azt kell érteni, hogy mondjuk elrontunk egy input-ot, vagy éppen kilépünk egy programból. Ha ez megtörténik, akkor beállíthatóan különböző hanghatások szólalnak meg. Nos, a Soundbits kollekció pontosan erre szolgál, hogy kibővítsük szegényes hangkészletünket különféle extra dolgokkal.

Az első tesztelt darabon klasszikus hangszerek hangjait találhatjuk meg. A fantasztikus választék valószínűleg mindenki zenei ízlését kielégítheti. Íme néhány hangszer a rengeteg közül:

- Szaxofon
- Ausztráliai didjeridoo
- Orosz balalajka
- Klasszikus gitár
- Japán koto
- Afrikai mbira
- Karib tengeri vas dobok

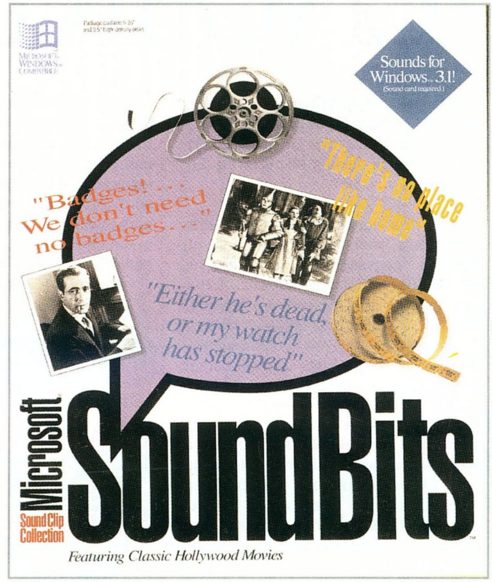
Mint látható, igazi csemegék is találhatók a kiegészítések között, nem mondhatjuk azt, hogy csak a hagyományos hangszereket kedvelték volna a kollekció összeállítói.

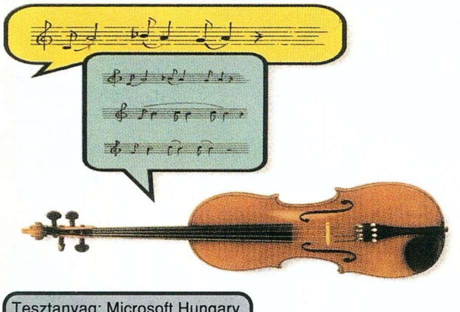
A másik válogatás egy kicsit más területet mutat be. A híres filmek zenéit és monológjait biztos sokan hallgatnák szívesen. Nos, ezen a lemezen pontosan ilyen jellegű hangokkal és szövegekkel találkozhatunk. Természetesen a hangkártyánk minősége erősen befolyásolhatja a minőségét a lejátszásnak, azonban az a tapasztalatunk, hogy a korrekt hangkártyákkal nincsen semmi probléma. Végezetül álljon itt néhány film neve, melyeket felhasználtak az összeállítás elkészítésekor:

- The Wizard of Oz
- The Maltese Falcon
- The Thin Man
- North by Northwest
- Treasure of the Sierra Madre

Nem biztos, hogy mindegyik film neve ismerősen cseng, azonban ha meghalljuk a zenét, biztos beugrik a film is. Mindkét kiegészítéssel kicsit színesebbé tehetjük Windowsunkat és szórakozhatunk is a komoly alkalmazások közben.

Bear™





Tesztanyag: Microsoft Hungary

Tábor Velencén

1994. július 15 - 23-a között táborozni hívunk minden számítógépest és szerepjáték rajongót. Elhelyezés 2-4-8 személyes faházakban. A helyszín Velencén a "Bungalows & Camping" (Velence, Tábor u. 2.), itt nyolc napon keresztül gépezhetsz, kalandozhatsz és vetélkedhetsz velünk.

A programokból:

sztárvendég • koncert • grafikai, zenei és demo (Amiga, PC) compo • Brazil compo (Absurd közreműködésével)

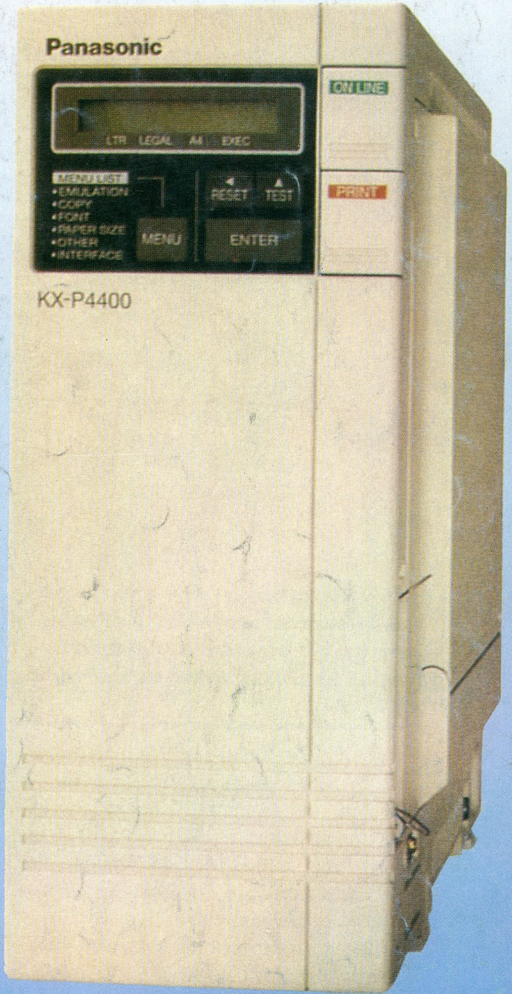
ray-tracing előadások • grafika elméletben és gyakorlatban • C és assembly okítás • PC multimédia eligazító • a zene hullámhosszán • kalandjáték helpline • szimulátorokban ülve • a PC-ről kezdőknek és haladóknak • meglepetések és nyeremények

A szerepjátékosok programjait a Rúna magazinban találhatod meg részletesebben.

Minden érkeklődőt szeretettel várunk!

Panasonic
Irodatechnika

*A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói**



KX-P4400i

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255. Fax: 129-6058

* 1993 augusztusi adat